

ENCYCLOPEDIA

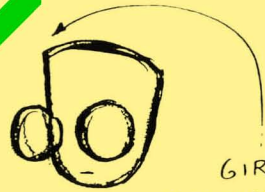
ZIMTANICA



"INVADER ZIM" CHARACTER MODEL/ATTITUDE REFERENCE GUIDE

VOL. 4

ZIM (w/ HUMAN DISGUISE), DIB, GAZ, MISC.



GIR'S HEAD
IS TALLER IN FRONT,
EYES LOW

걸의 머리는 앞쪽이
더 길어요.
눈은 낮게.



어깨의 경각이 모자
뾰족한 각의 몸통은
각종입니다.

SHOULDER
BALLS
TRUNCATE
BODY LIKE
A CAP



ROUND
ON BOTTOM
바닥은 둥글게

귀 옆은
평평하게

FLAT
ON
TOP



걸의 몸 구조를 단단하게
잡아주세요. 캐릭터의 몸이나
머리가 작아지는 경우에도 구조는 반드시
균형이 잡은 상태에까지 시작하세요.

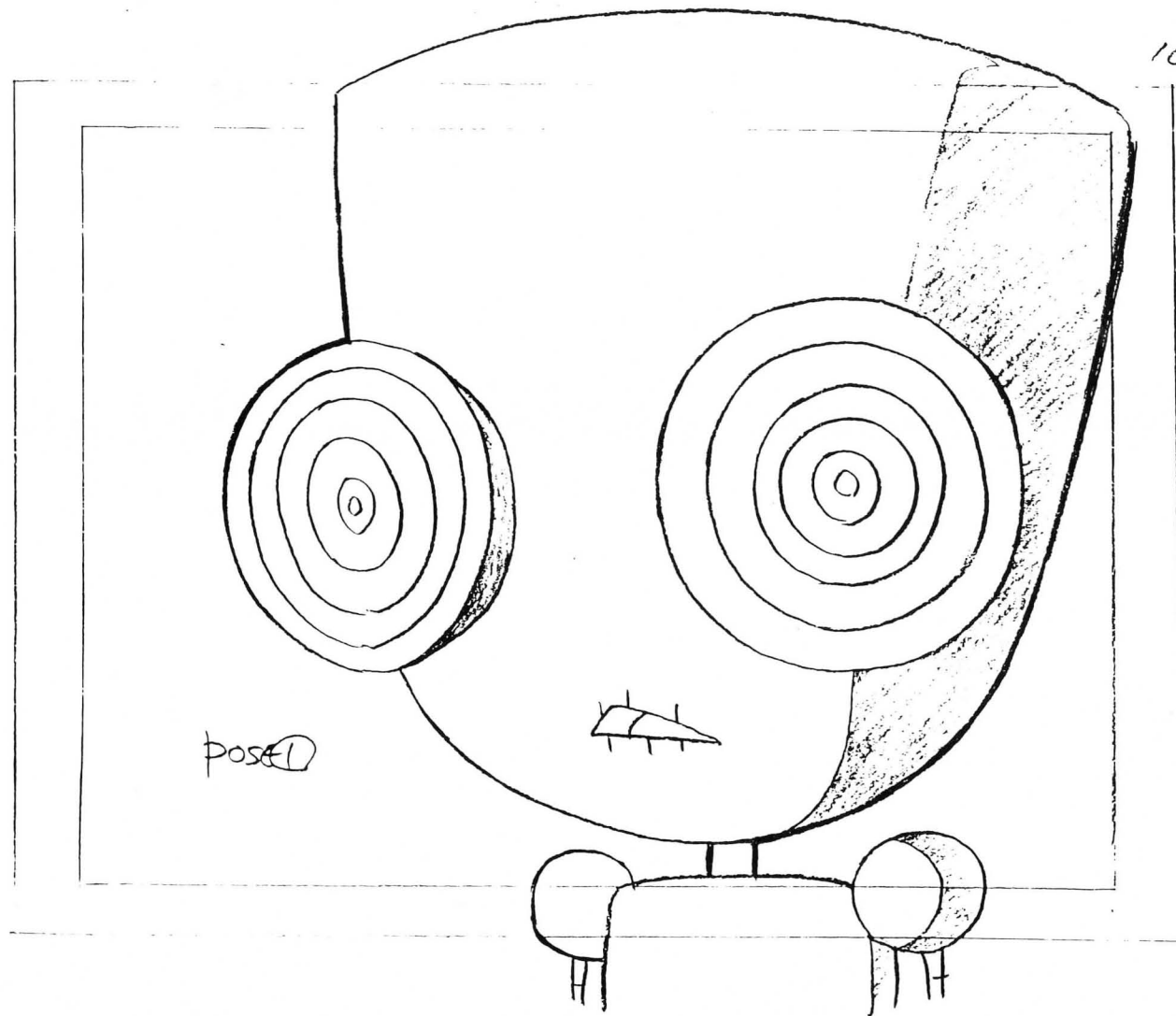
— SOLIDIFY GIRS
BODY CONSTRUCTION

EVEN IF A CHARACTER'S
BODY OR HEAD IS CROPPED,
BE SURE TO FULLY
CONSTRUCT THEIR FORM

MOUTH LOW
입은 낮게



10E118



pose 1

#E.2 10PA

SC-136



머리 구조를 좀 더 강하고 좀 더 각져있게

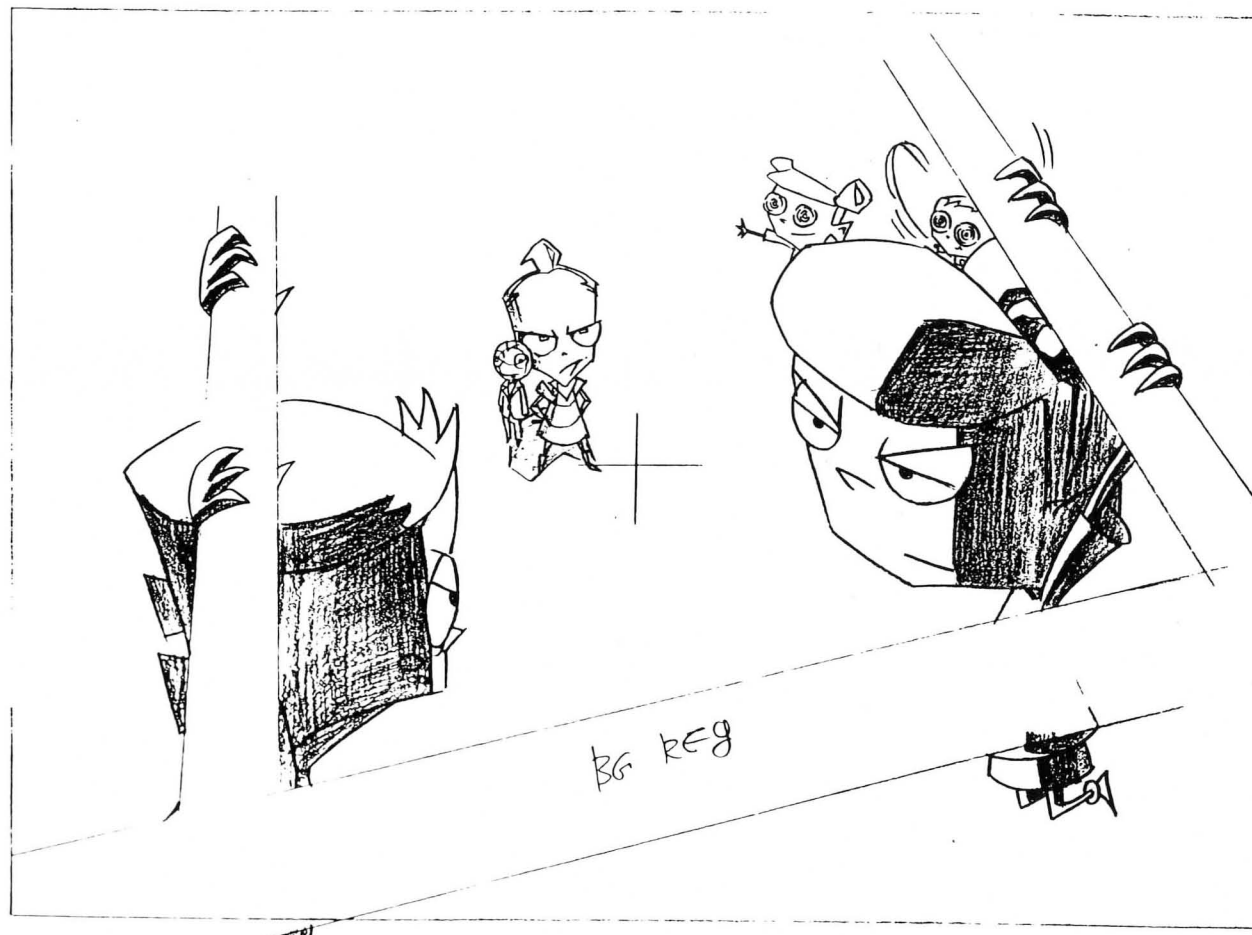
STRONGER, MORE ANGULAR
HEAD CONSTRUCTION

EYES LOW 눈을 낮게

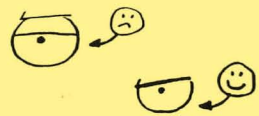
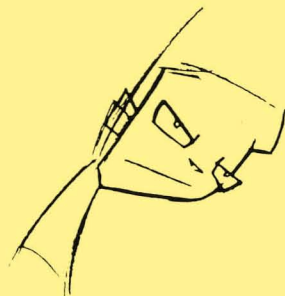
MOUTH SMALL, OVER TO ONE SIDE
입은 작고, 한 쪽으로 치우치게

SLENDER, TAPERED BODY

가늘고 길며 위로 올라갈수록
차츰 좁아지는 몸.



★ WITH THE EXCEPTION OF "THE TALLEST,"
MOST CHARACTERS IN THE INVADER ZIM
UNIVERSE DO NOT HAVE "EYELIDS"



★ 트리스티의 경우만 제외하고
인베이 더 질의 대부분의
캐릭터들에게는 "눈꺼풀"이 없습니다.



눈의 위치는 낮게 유지하세요.
 입의 윤곽자들의 크기는 바뀔 수 있습니다.
 하지만 일반적으로 어떻게든
 크게 유지해주세요.

KEEP EYES LOW,
 ZIM'S PUPILS CAN
 CHANGE SIZE, BUT
 GENERALLY KEEP THEM
 SOMEWHAT LARGE.

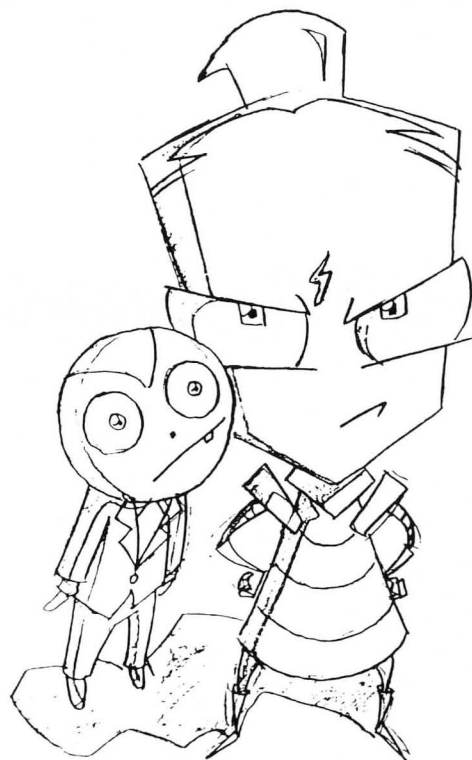
MAKE SURE
 ARMS SPROUT
 FROM BODY

팔들이 분명히 몸에서부터
 뻗어나오게 해주세요.

MORE SLENDER BODY
 좀 더 가늘고 긴 모양의 몸.

X

TOFLUX



posed

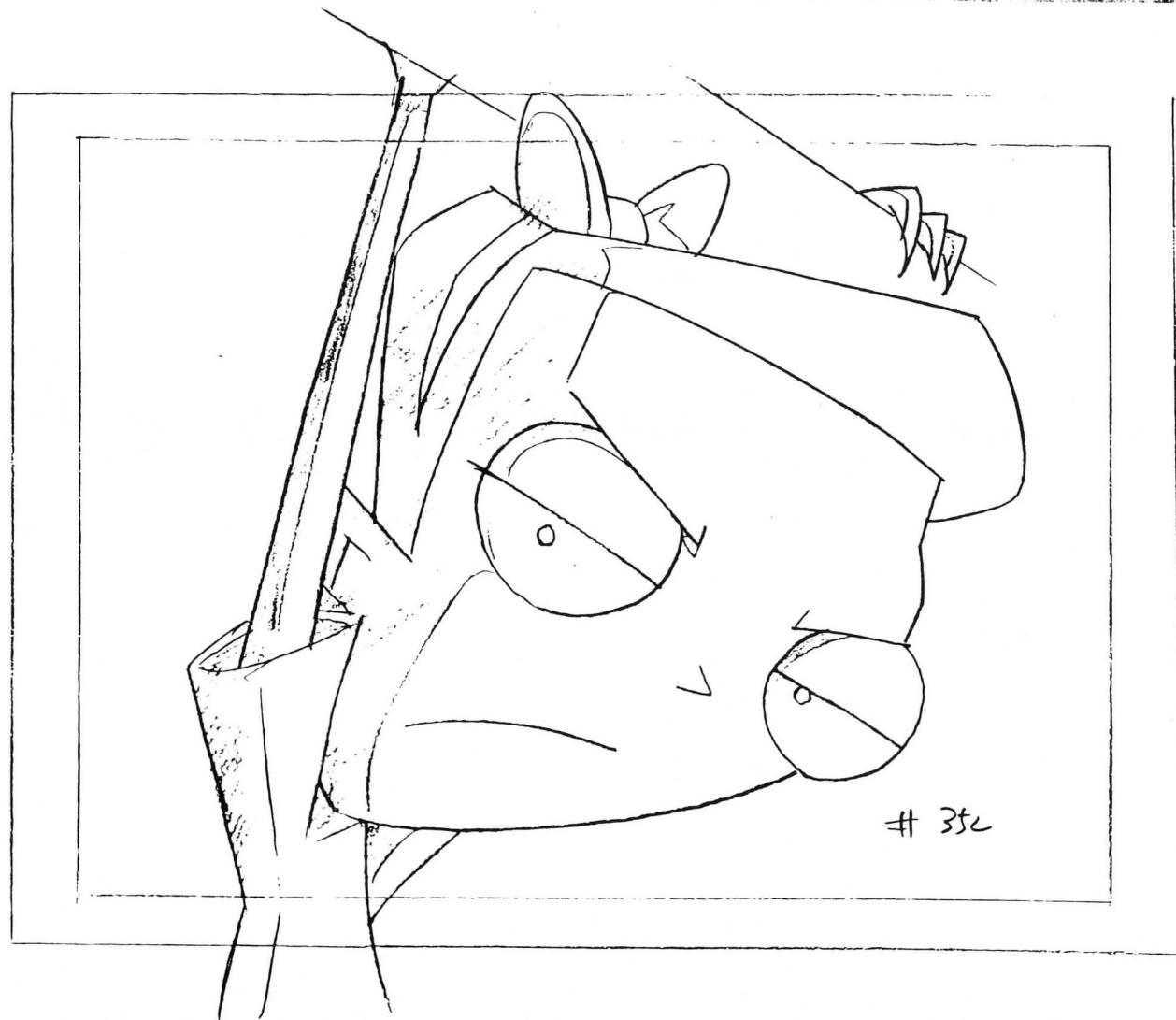
#1.7. 108A

SC-154



AGAIN, AVOID
"EYELIDS"

역시, 눈꺼풀이
없어야 해요.



352

I-2. 108A

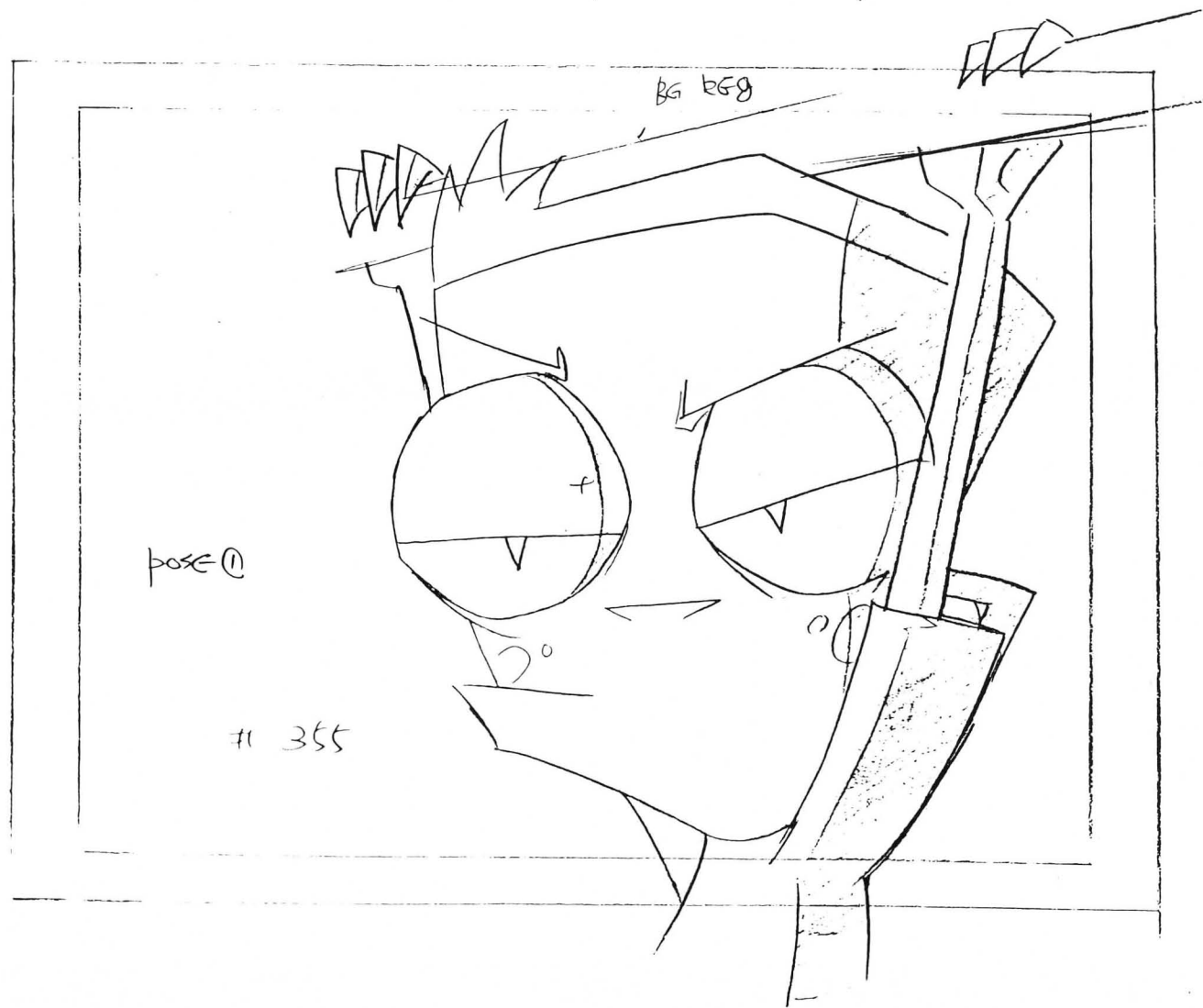
SC 155



NO EYELIDS

눈꺼풀 없음





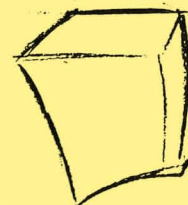
#I. 2 108A

SC-146



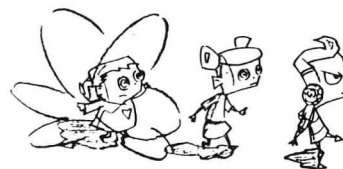
- 074. 51 786 72

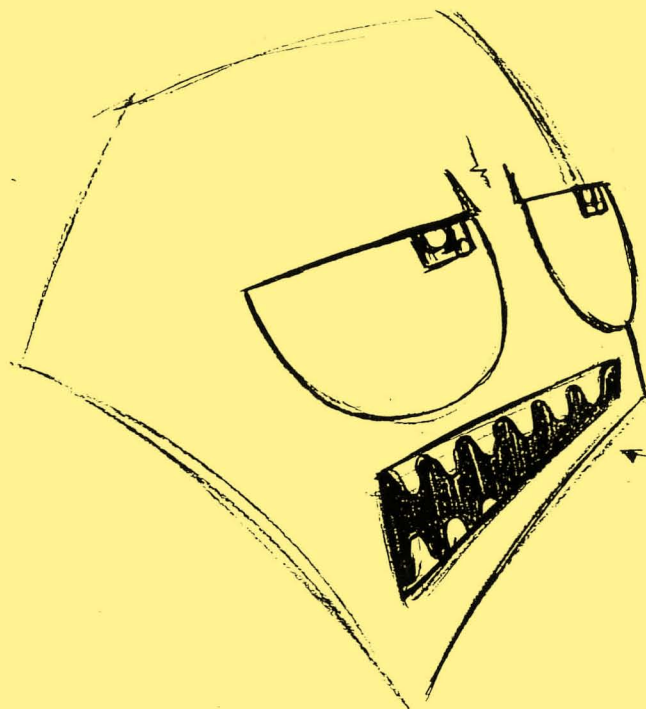
— AGAIN, NEED
STRONGER
CONSTRUCTION



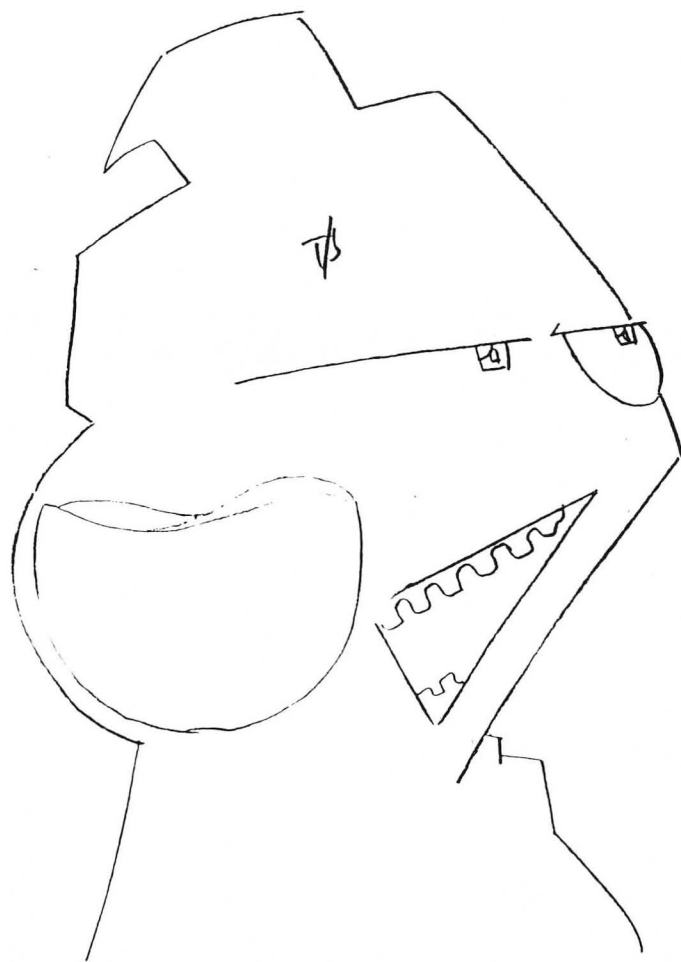


10 F
4





TEETH A BIT
LARGER
이빨들 약간 더 크게



pose 2

#I.7 108A

SE-162

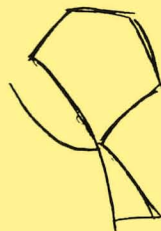


· 매우 강조해야 합니다: 좀 더 강한
구조가 필요합니다. 특히나
역동적인 앵글들에서요.

| MUST EMPHASIZE:
STRONGER CONSTRUCTION
IS NEEDED, ESPECIALLY
IN DYNAMIC ANGLES.

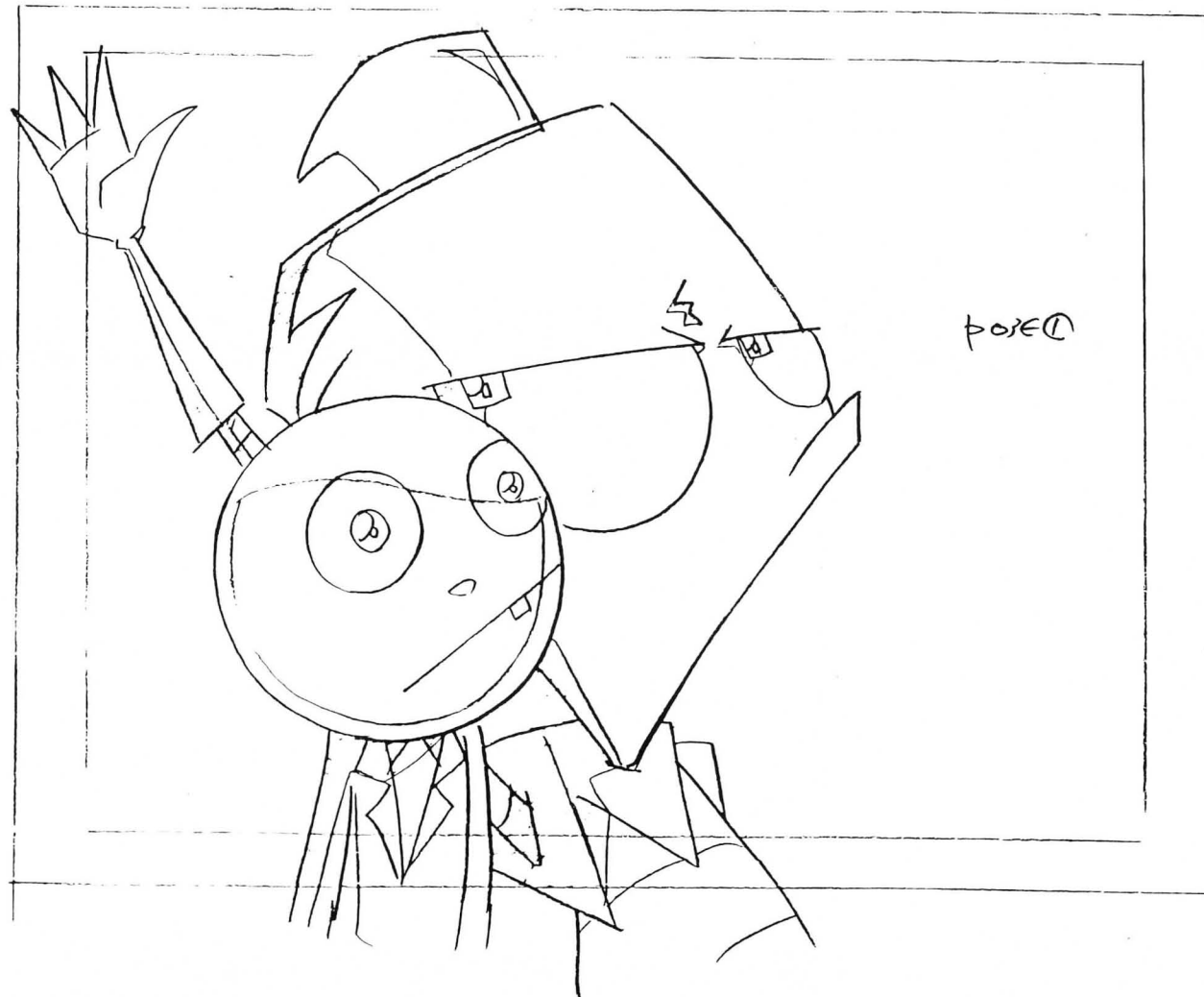
← UNLESS IT IS FOR
A SPECIFIC EXPRESSION,
KEEP PUPILS PRETTY
BIG

특정한 표정을 위해서일 때를
제외하고는 눈동자들을
꽤 크게 그리주세요.

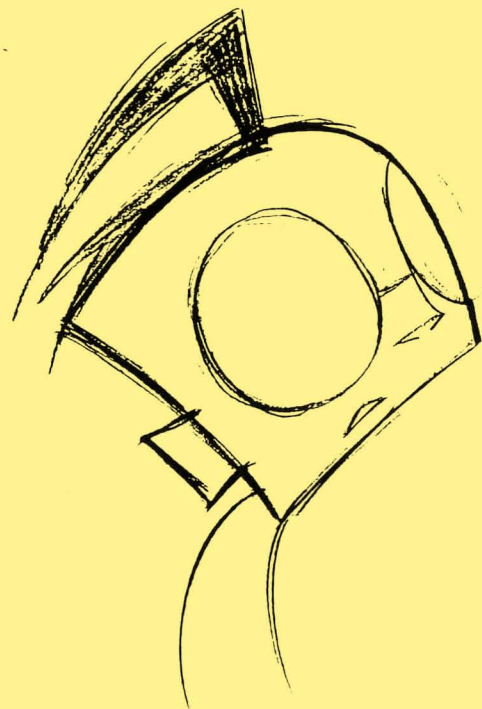


* SLENDER,
TAPERED
BODY SHAPES

※ 거울과 같 좌측
종아리는 몸 형태.



PORE①



- FULLY CONSTRUCT HEAD.
DON'T STOP WHERE A
CLOTHING ELEMENT OR
AN OVERLAY CROPS THE
FIGURE.

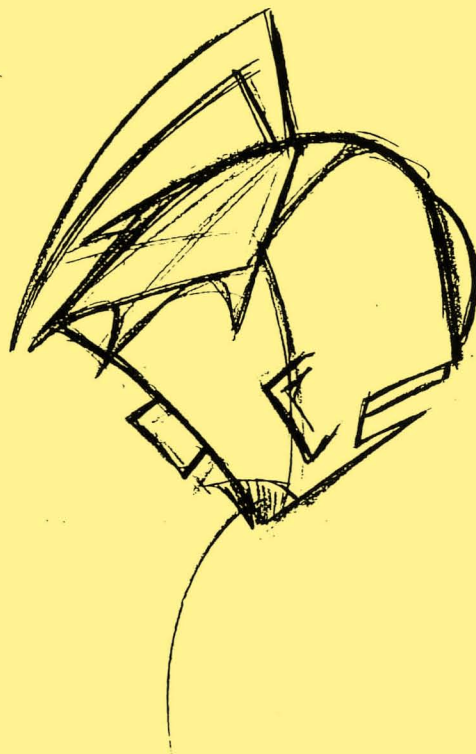
- 완전히 머리 구조를 다 그리세요.
옷이나 그 머리 안의 형태를
가리게 되는 부위라고 해서 멈추지 마세요.



POSE 5

#1.2 108A

SC 164



- STRENGTHEN
CONSTRUCTION

구조가 좀 더 강하게



pose ©

#12 108A

SC 165



— SOLIDIFY CONSTRUCTION
물감바지 75%바지 75%

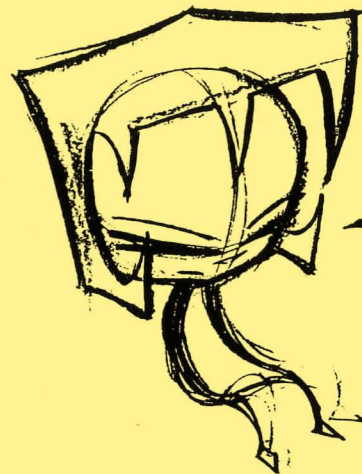
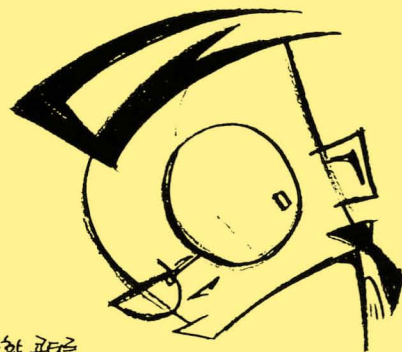
X



POKE

I.2 108A

SC-164



가즈의 눈은 얼굴에서 매우 낮게 위치해있어요. 특히 이렇게 코를 아래로 기웃이고 있을 때에는.

GAZ'S EYES VERY LOW ON FACE, ESPECIALLY WHEN HEAD IS TILTED DOWN LIKE THIS

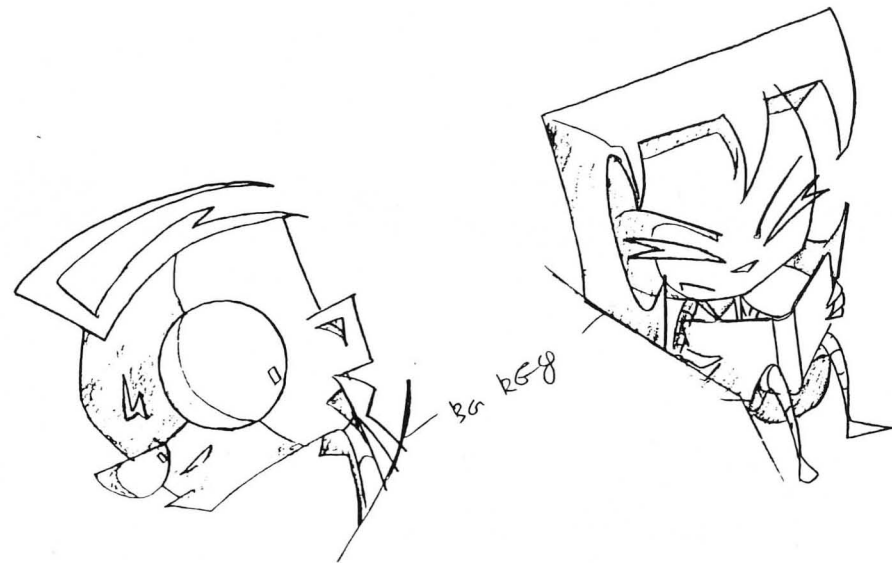
* 일방향 구의나방 :

레이아웃하실 때, 현대복나방 캐릭터를 그대로 표현하지 마세요. 그렇게 하기 보다는 현대복나방 그림을 시작점으로 해서 그 위에 캐릭터들의 구조를 다시 잡으세요. 캐릭터의 패닝은 아주 작고, 그런 상황에서 캐릭터들의 하체이나 구조들이 드러나지 않아서 아주 쉽다는 것을 증명해주세요. 항상 직접 캐릭터들의 구조를 잡는다면 다양한 캐릭터 작가들의 개인적인 스타일 때문에 귀찮은 레이아웃이 될 것이라는 것을 피할 수 있을 것입니다.

★ A GENERAL NOTE: WITH THE LAYOUTS, PLEASE DO NOT MERELY CLEAN-UP A BLOWN UP STORYBOARD PANEL. RATHER, USE THE BLOWN-UP DRAWING AS A STARTING POINT TO RE-CONSTRUCT THE CHARACTERS UPON. REMEMBER THAT THE BOARD PANELS ARE SMALL, AND CHARACTERS' PROPORTIONS AND CONSTRUCTION CAN EASILY SLIP OFF-MODEL AT THAT SCALE. IF YOU ALWAYS RECONSTRUCT THE CHARACTERS, YOU CAN ENSURE THAT THE VARIOUS BOARD ARTISTS' PERSONAL STYLES WILL NOT LEAD YOUR LAYOUT ASTRAY.



10FUDX



30 K58

POSE 1

#I.2 108A

56-16K



★ ZIM IS GETTING
A BIT SWOLLEN
AND POTBELLIED
IN THE LAYOUT
BELOW. KEEP THE
SHAPES SLENDER
AND "INTENSE."

※ 아래의 레이아웃에서는
짐에게 아랫배가 뽕뽕
나타 보였습니다.
형태를 가늘고 길게 "긴장감"
있게 유지하세요.

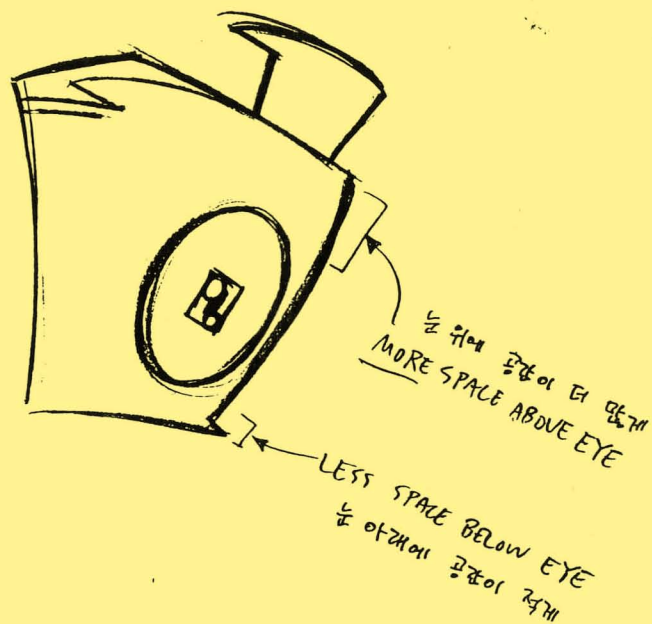
X



pose (3)

#12108A

56-166



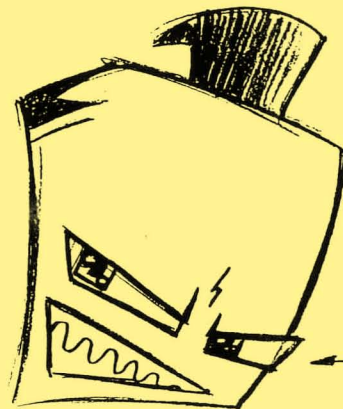
X



page 12

#12 108A

SC-166



쥘을 볼 때에
눈이 머리에서
낮은 위치에.

*EYES LOW
ON HEAD WHEN
SQUINTING

BETTER TO
KEEP ZIM'S EYE
SHAPES ANGULAR
WHEN THEY ARE
THIS NARROW,
RATHER THAN
SMALL
ELIPSES



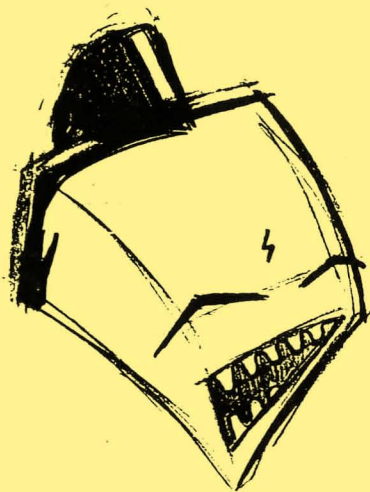
쥘의 눈이 이렇게 좁을 때는 이런
좁은 모양보다는 각진 형태로
유지하는 것이 좋습니다.

X



#1.2 108A

991-8



NO EYEBROWS ON ZM

검에게는 눈썹이 없어요.

← EYES LOW ON
FACE WHEN
CLOSED OR SQUINTING

눈을 감거나 찡그렸을 때에는
눈이 앞쪽에서
낮게

X



poet

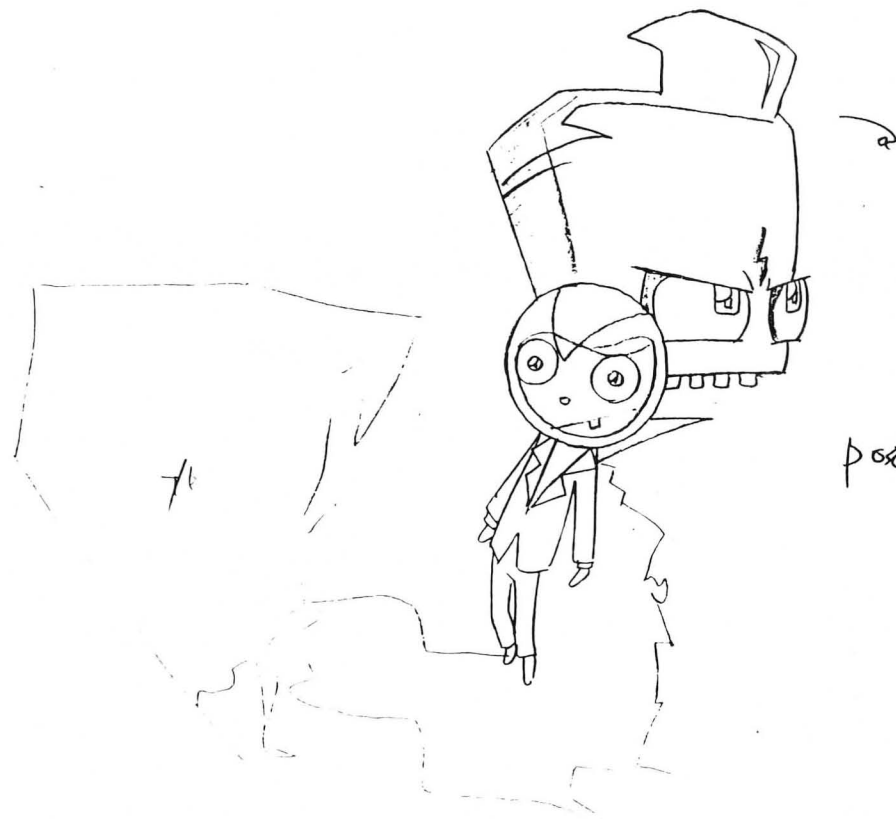


FULLY
CONSTRUCT
HEAD—THEN
ATTACH EYES
TO IT. DO NOT
LET EYE SHAPE
BREAK THE
OUTER CONTOUR
OF THE FACE.

완전히 머리 구조를 다 그린 후에 -

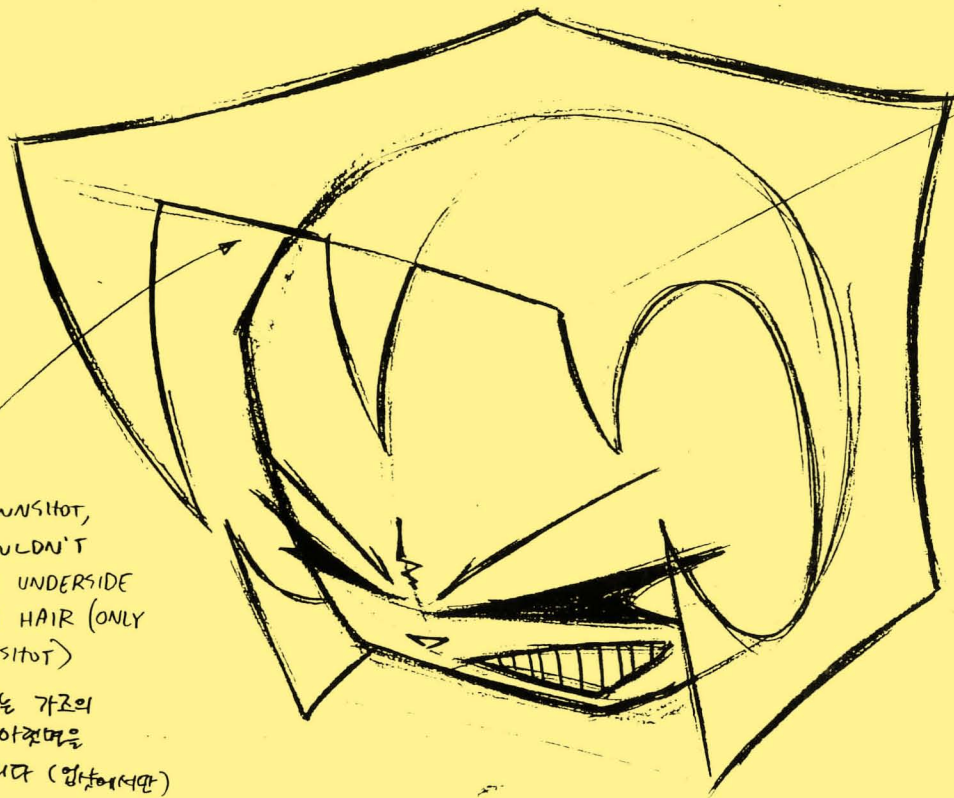
그리고 나서 눈을 붙이세요.

눈이 얼굴의 외곽성을 깨지게
하지 마세요.



IN A DOWNSHOT,
WE WOULDN'T
SEE THE UNDERSIDE
OF GAZ'S HAIR (ONLY
IN AN UPSHOT)

다운샷에서는 가즈의
머리카락의 아래면을
볼 수 없습니다 (업샷에서만)



AGAIN, SOLID CONSTRUCTION
SIMPLIFY FACE ELEMENTS

대략 45도, 분명한 구조.
이런 구조물들은 간략하게.



10FUDX B PAO



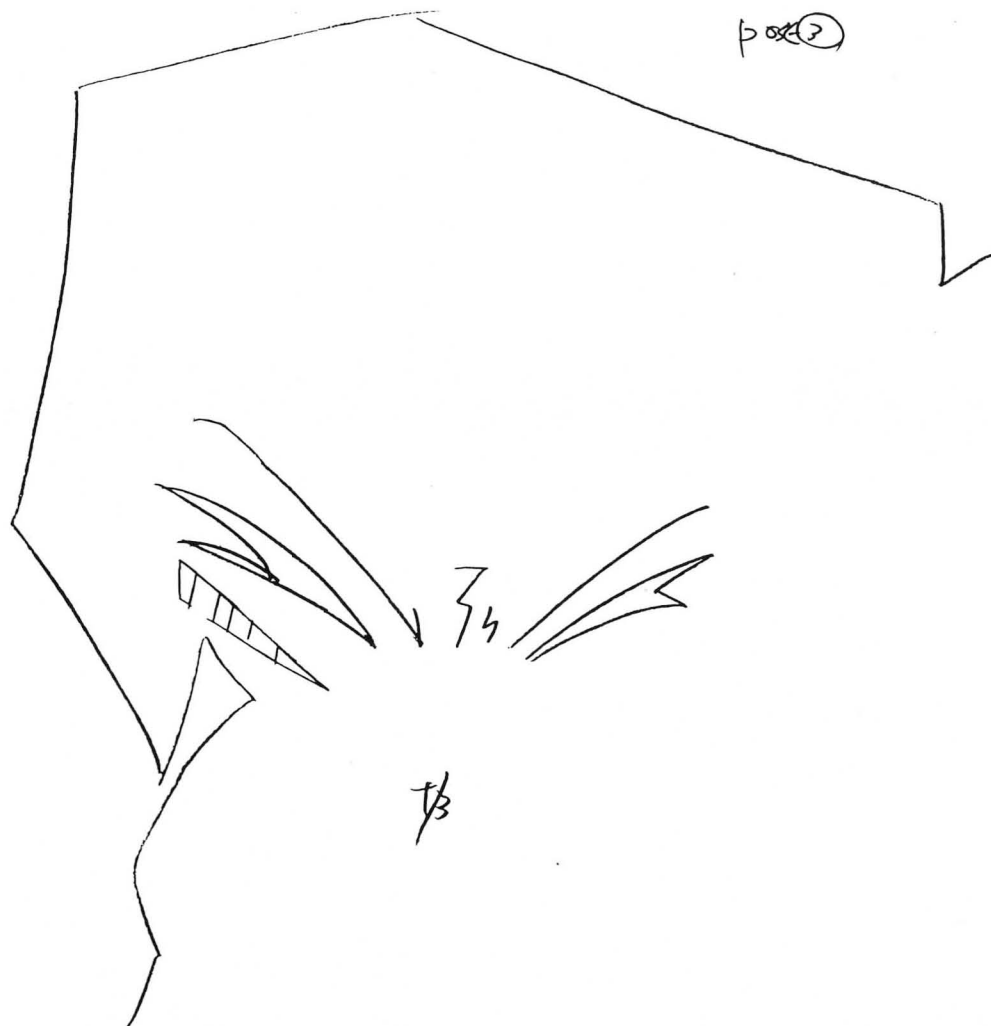
#I 2 108A

2-167



TRY TO HIT THE
EXPRESSION WITH
THE FEWEST LINES
POSSIBLE. JUST TRY
TO MAKE THE FEW
ELEMENTS AS SHARP
OR AS INTENSE AS
POSSIBLE.

가능한 한 최소한의 라인들로
이동해서 표정을 갖게 하세요.
최대한 날카롭고 긴장감 있게
최소한의 요소들로.



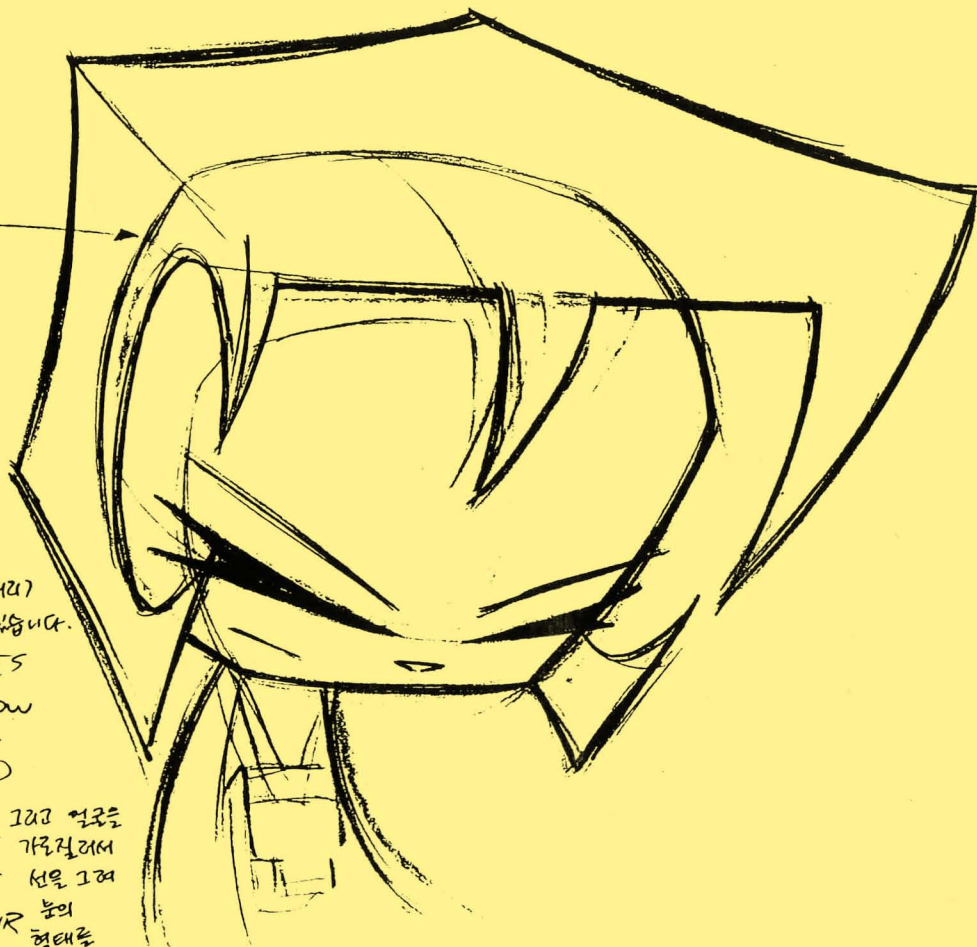
POE (P)

#12 108A

5-167

FULLY CONSTRUCT
HEAD SHAPE BENEATH
THE "BOX" OF THE
HAIR.

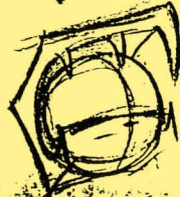
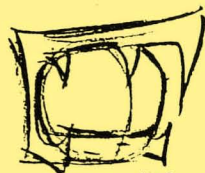
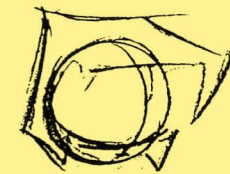
바스 모양의 가즈의 머리처럼
아래로 공 모양의 머리를
완전하게 감아서
서각하세요.

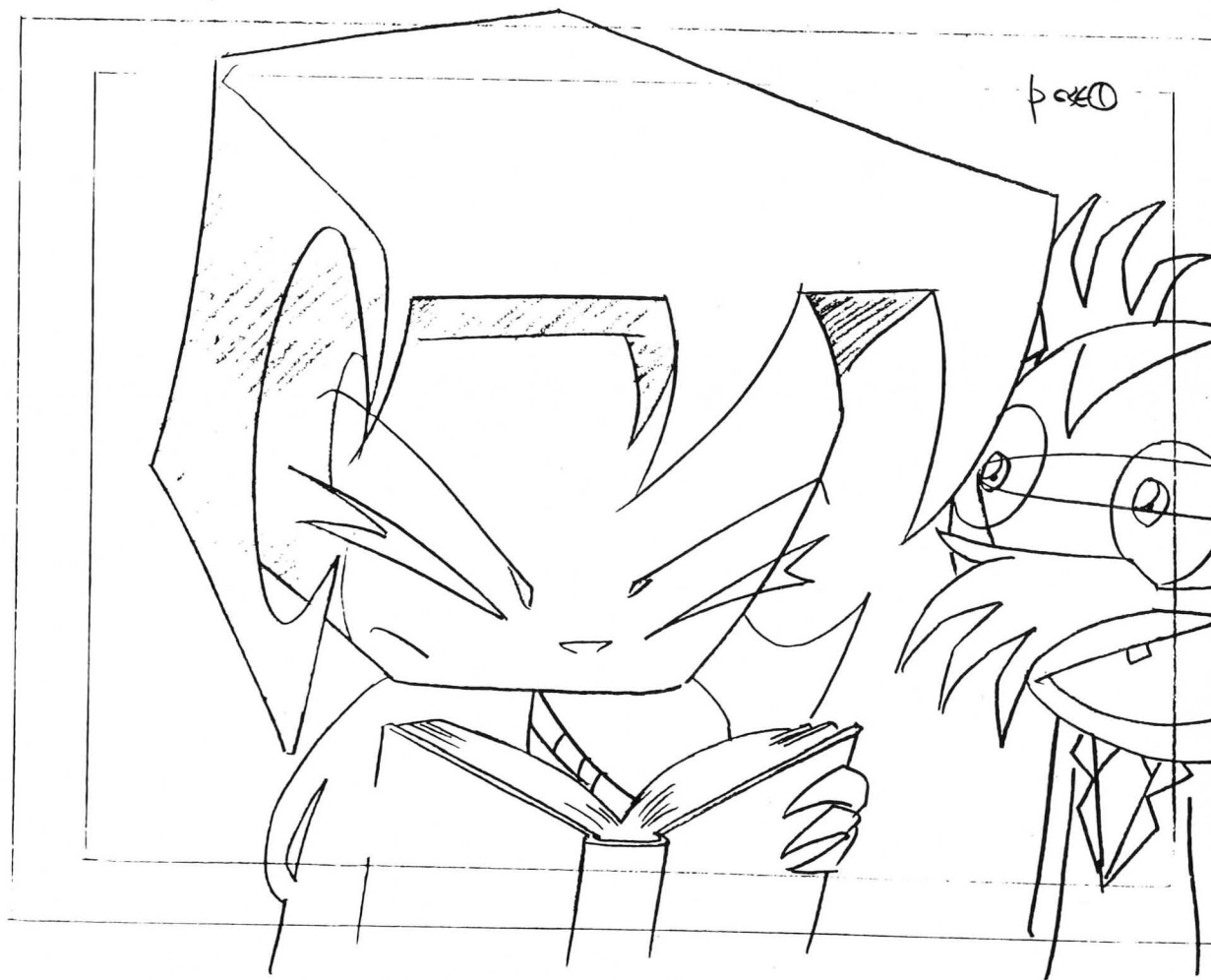


가즈의 이목구비는 바스 (머리)
에서 매우 낮게 되어 있습니다.

GAZS FEATURES
SIT VERY LOW
ON HER FACE

WRAP HER EYE ^{고고 얼굴은}
SHAPES ACROSS ^{가즈처럼}
THE CROSS-CONTOUR ^{선으로 그려}
OF HER FACE ^{눈의}
^{형태를}
^{만드세요.}





#I.2. 108A

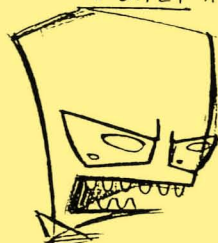
51 167

★ 유용한 팁 :

캐릭터들의 눈의 아래면이 직선으로
되있을 때에는 눈의 라인과 입의 라인이
평행이 되기 않도록 약간 각이
틀리게 해 주세요.

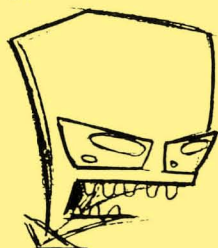
* A HELPFUL TIP:

WHEN THE BOTTOM OF A CHARACTER'S
EYE IS SQUARED OFF, TRY TO KEEP
THE EYE-LINE AND THE MOUTH-LINE
FROM BEING PARALLEL, EVEN IF IT IS ONLY
SLIGHTLY ANGLED.



GOOD ANGLE 😊

좋은 앵글



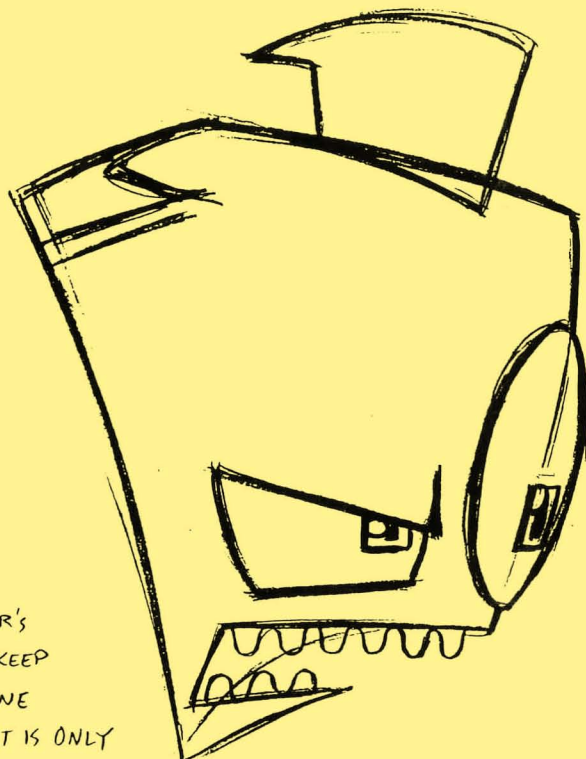
TOO PARALLEL ☹️

너무 평행



GOOD ANGLE 😊

좋은 앵글



VERY IMPORTANT:

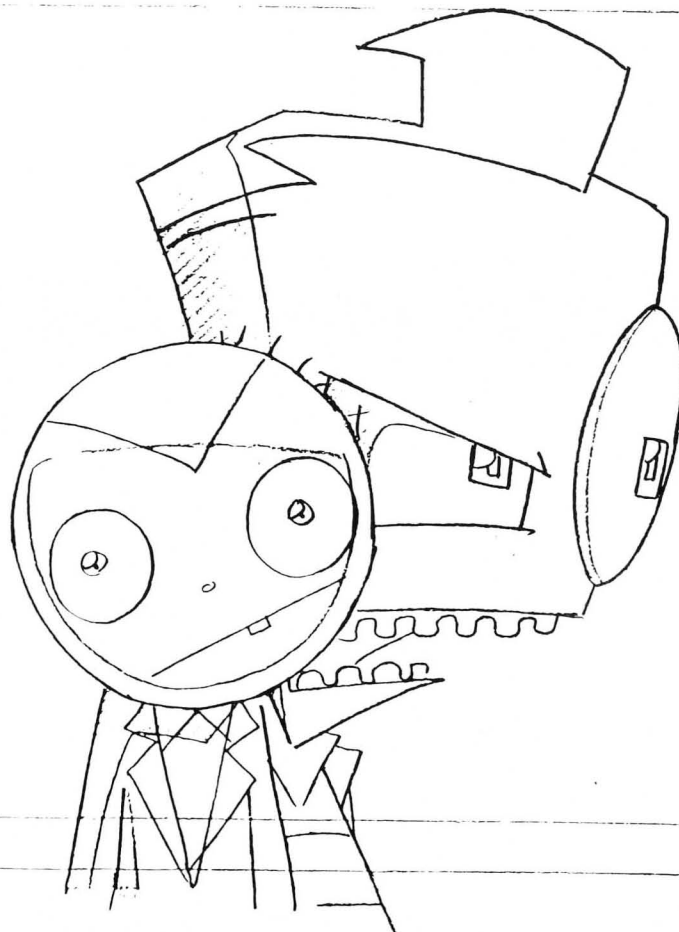
WHEN THE EYES SQUINT,
THEY ANCHOR ON THE
LOWER THIRD OF THE
HEAD. NOT TOO MUCH
SPACE BETWEEN MOUTH
AND EYES*

매우 중요 :

눈이 찡그려질 때에는
기준선이 3등분한 얼굴의
맨 아래 등분선에 위치합니다.
입과 눈 사이에 공간이
너무 많지 않게 하세요.

X

108C PA 10F



POSE 3

#I. 2. 108A

56-160

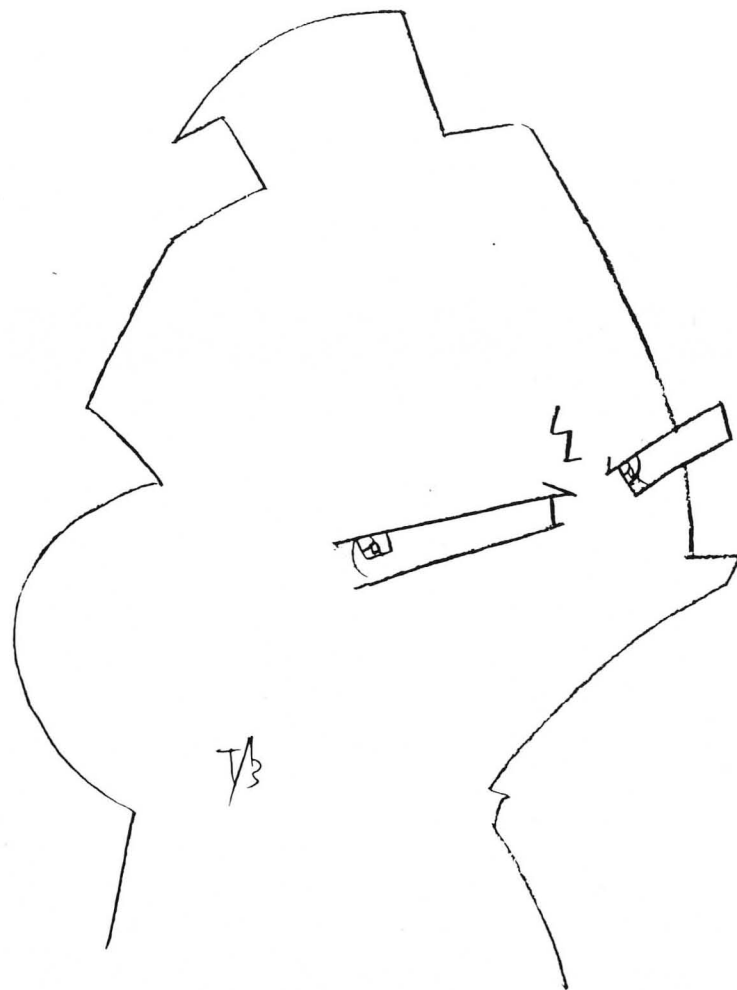


그냥 모든 각사각형보다
아름다운 형태가 더
전형적으로 맞는 편입니다

← THESE EYE SHAPES
ARE TYPICALLY MORE
ON-MODEL THAN WERE
RECTANGLES.

★ EVEN WHEN SQUINTING,
THE PUPIL CAN STAY
SOMEWHAT LARGE, JUST
CROPPED.

* 눈을 찡그렸을 때에도
눈동자는 크게 유지하세요,
단지 작려갈 것입니다.

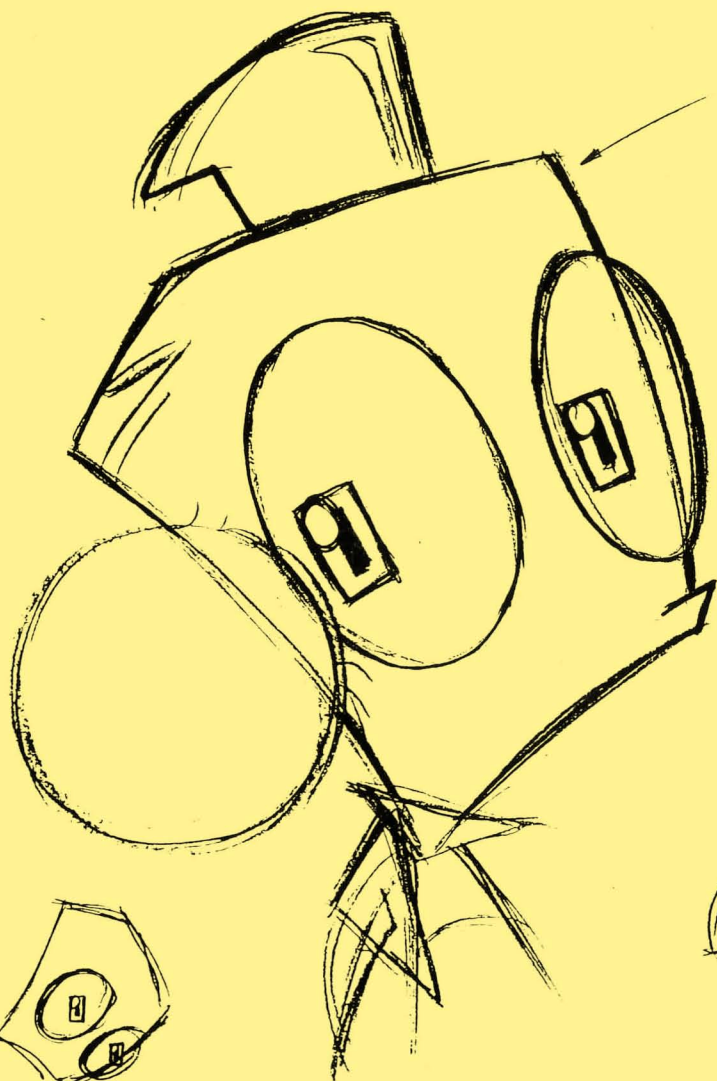


POSE (M)

V₃

#1 2 108A

SE 168



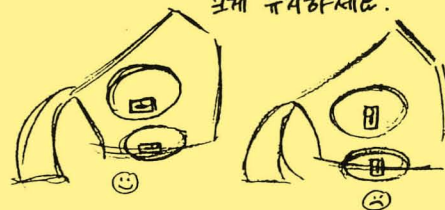
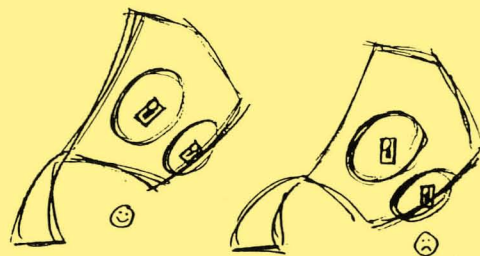
ZIM'S HEAD IS A BIT
WIDER AT THE TOP, LIKE
A WEDGE (UNLESS IT IS
A DRAMATIC VP SHOT)

검의 머리는 윗부분이
약간 더 넓은 해기
모양입니다
(드라마틱한 장면의
경우를 제외하고)

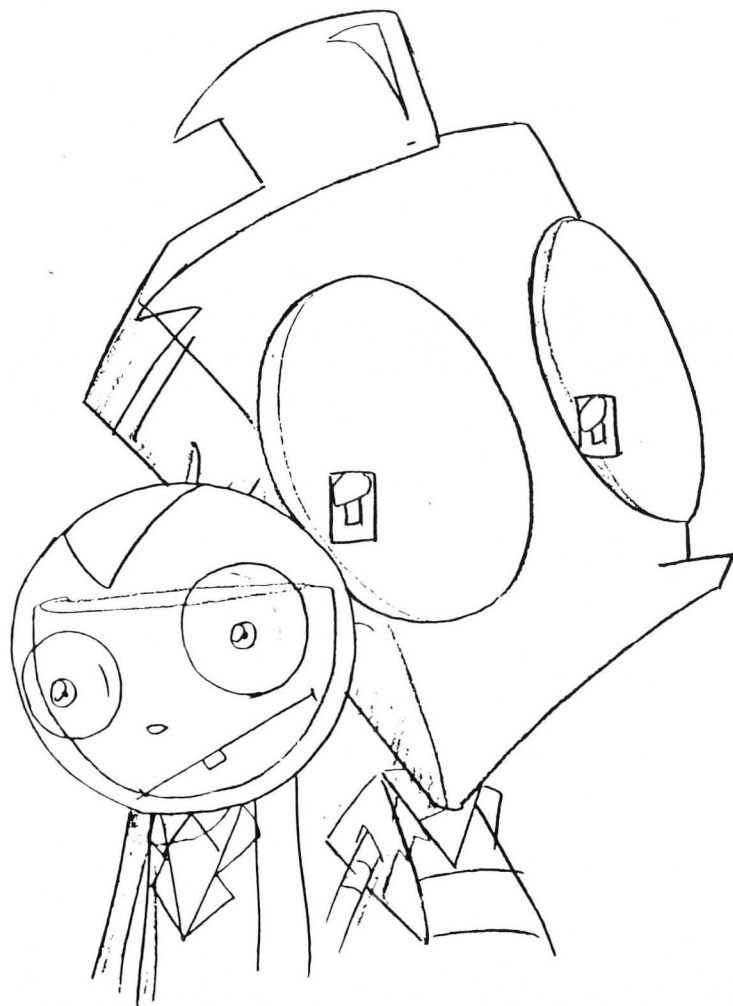
- AGAIN, GENERALLY KEEP
ZIM'S PUPILS LARGE,
UNLESS SPECIFICALLY
CALLED FOR IN AN EXPRESSION.

- IT IS ALSO GOOD TO KEEP
THEM IN LINE WITH THE
TILT OF HIS HEAD

- 즉, 특정한 고정된 표정이 아닌
경우에는 검의 눈동자는 인양적으로
크게 유격하세요.



- 그리고 고개를 숙임 것과 같은
방향으로 눈동자들을 유격하게
움직입니다.



posed

#1 Z 1081

5-16P



A BIT MORE
FORESHORTENING
SUGGESTED ON
LEGS

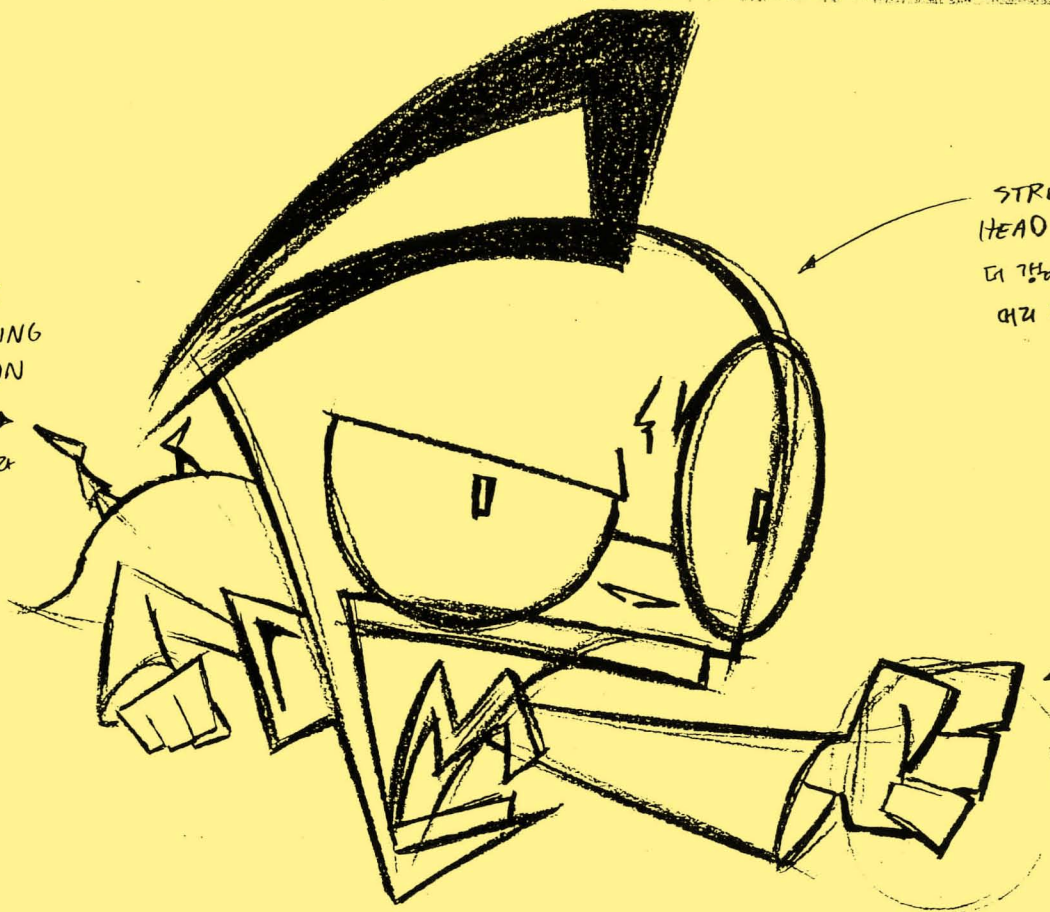
다리는 음근에 따라
더 축소시키는 게
좋습니다.

STRONGER
HEAD CONSTRUCTION

더 강한
머리 구조

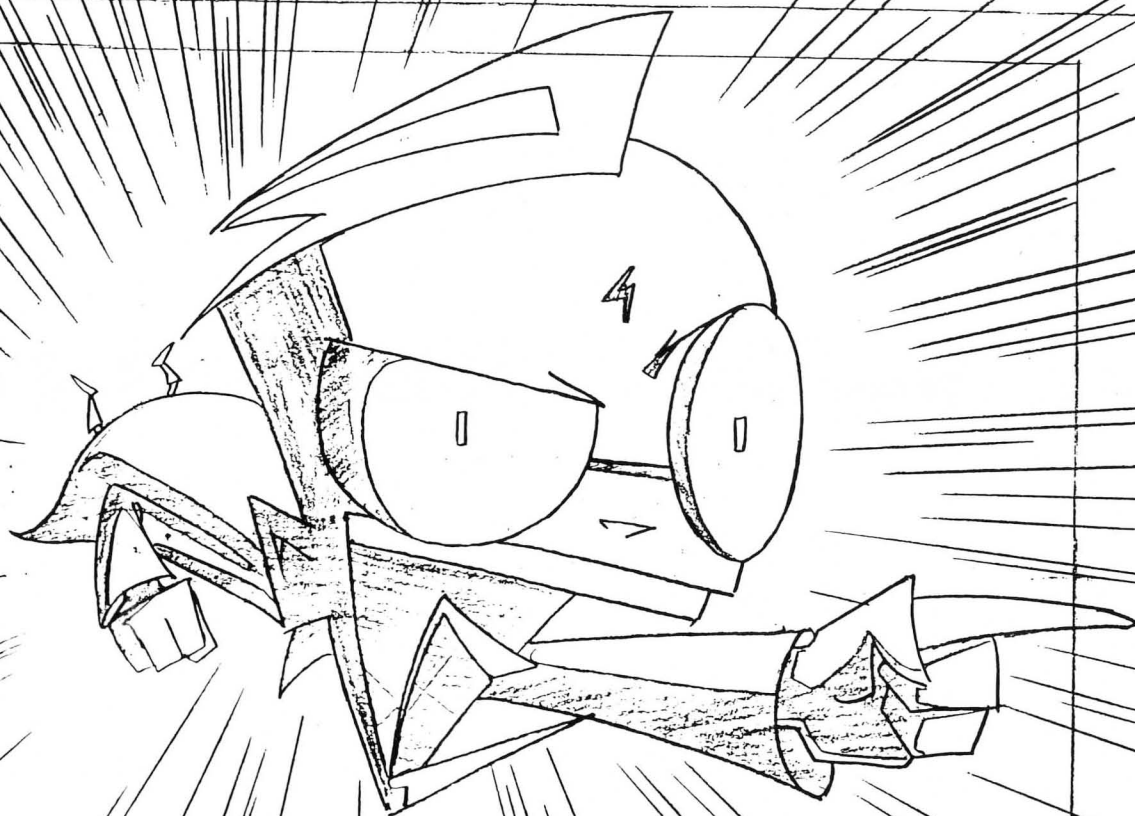
(SHOULDN'T
BE POINTING
IN THIS
PARTICULAR
POSE)

특정 방향 이
포즈에서는
가리키고 있지
않아야 합니다.



X

1080



#I-2 108A

sc/75



- TRY TO GET THE MOST
GRAPHIC STRENGTH OUT
OF THE LINE OF ACTION.

액션의 라인에서부터
최대량의 힘있는
그래픽이 보여지도록
노력해주세요.



POSE ©

#I.2 108A

SG-17P

부러짐 없이 볼 것을 피하기 위해서
머리가 이렇게 파스를
따라서 좋아지게 그려주세요.

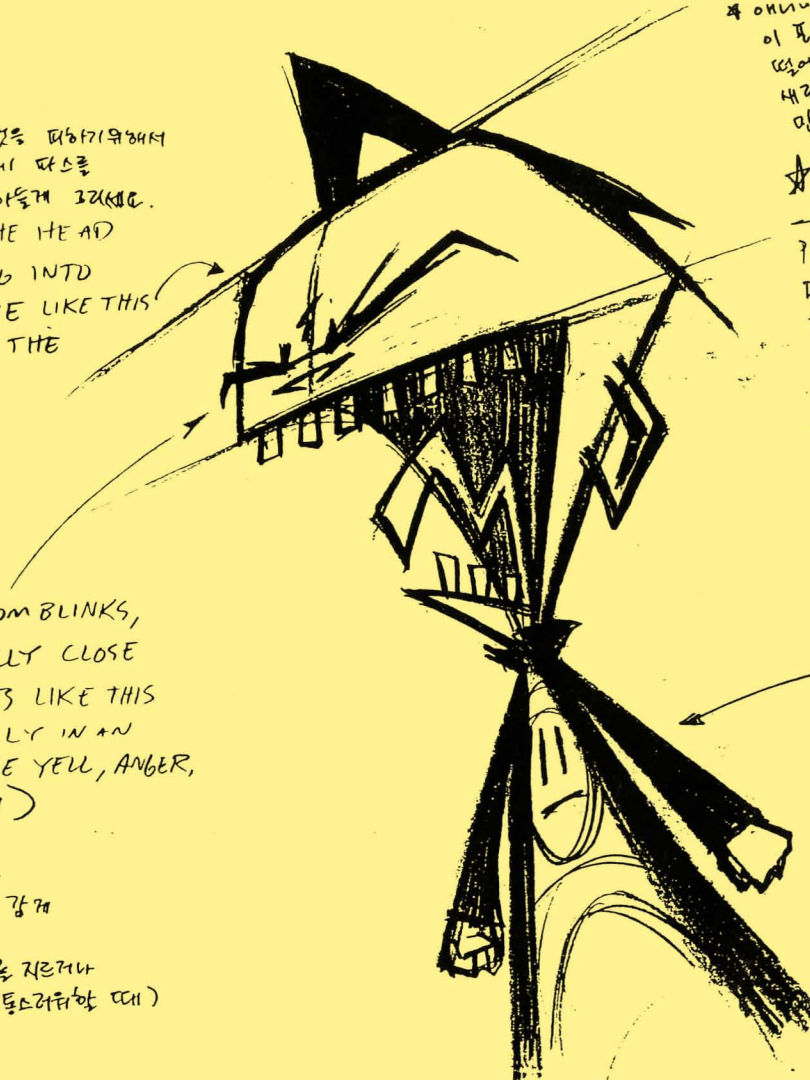
DRAW THE HEAD
RECEDING INTO
PERSPECTIVE LIKE THIS
TO AVOID THE
"BEAK!"

ASIDE FROM BLINKS,
GENERALLY CLOSE
DIB'S EYES LIKE THIS
(ESPECIALLY IN AN
EXTREME YELL, ANGER,
OR PAIN)

눈감박라는 단어.

당시 눈을 이렇게 감게
해 주세요.

(특히 폭으로 소리를 지르거나
하나거나 공통소리할 때)

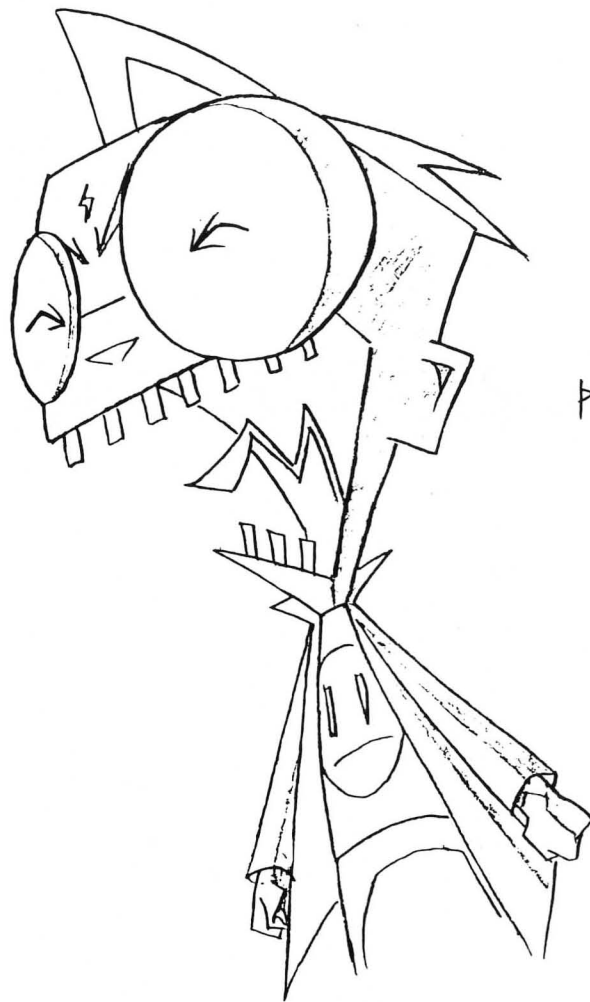


☆ 애니...
이 포즈에서처럼 이빨은
떨어져서 그려진 것을 처리하기 위해
새로운 덩의 마우스 캐릭터를 보내요.
많은 도움이 된다면 라이선스 보이는
마우스하트인 (A) 같은 다음에 있는 일
동지영에서 시작하는 것이
가장 좋습니다.

★ ANIMATORS:
PLEASE REFER TO NEW
DIB MOUTHCHART FOR
TIPS ON HANDLING THE
SEPARATED TEETH, LIKE
IN THIS POSE. IF IT CAN
BE HELPED, IT IS BEST
TO COME OUT OF A CLOSED
MOUTH POSITION, LIKE (A),
WHEN INTRODUCING THE
MOUTHCHART WITH LINES.

KEEP THE
SILHOUETTE
OF THE POSE
CLEAR FOR
MAXIMUM
GRAPHIC STRENGTH

최대함의 그래픽 강도를
보여주기 위해 포즈의
선유닛을 간결하게, 분명하게
유지하세요.



pose ③

#1.7 08A

2178



앞눈에서는 귀를
아래로 기울일 수 있습니다.

CAN TILT THE
EARS DOWN IN
AN UPSHOT

MAKE SURE TONGUE
SPROUTS FROM THROAT
앞면 혀가 목에서부터 뽀뽀하게 나오게 해주세요

안구의 형태가
부각처럼 보이지
않게 하도록 도와주세요

TRY TO KEEP THE
FACE SHAPES FROM
FORMING TOO MUCH
OF A "BEAK"

IT IS BETTER TO SQUARE THE TEETH SHAPE
OFF INSTEAD OF
SLANTED



이빨의 모양이 비스듬한 것보다

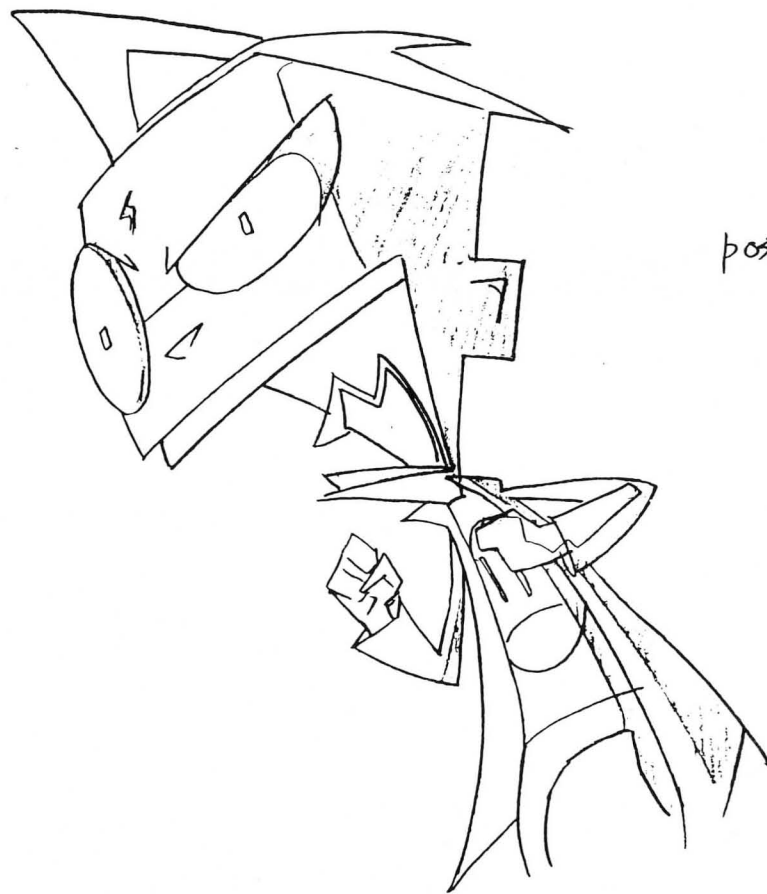
4각형 모양처럼

하는 것이 더 좋습니다.



TOO BEAK-LIKE

너무 부각함



pose 2

#1.2 108A

SE 178

CONSTRUCT! 73

CONTINUOUS
BENEATH
THE GLASSES

안경 밑의
라인들이
이어지게.

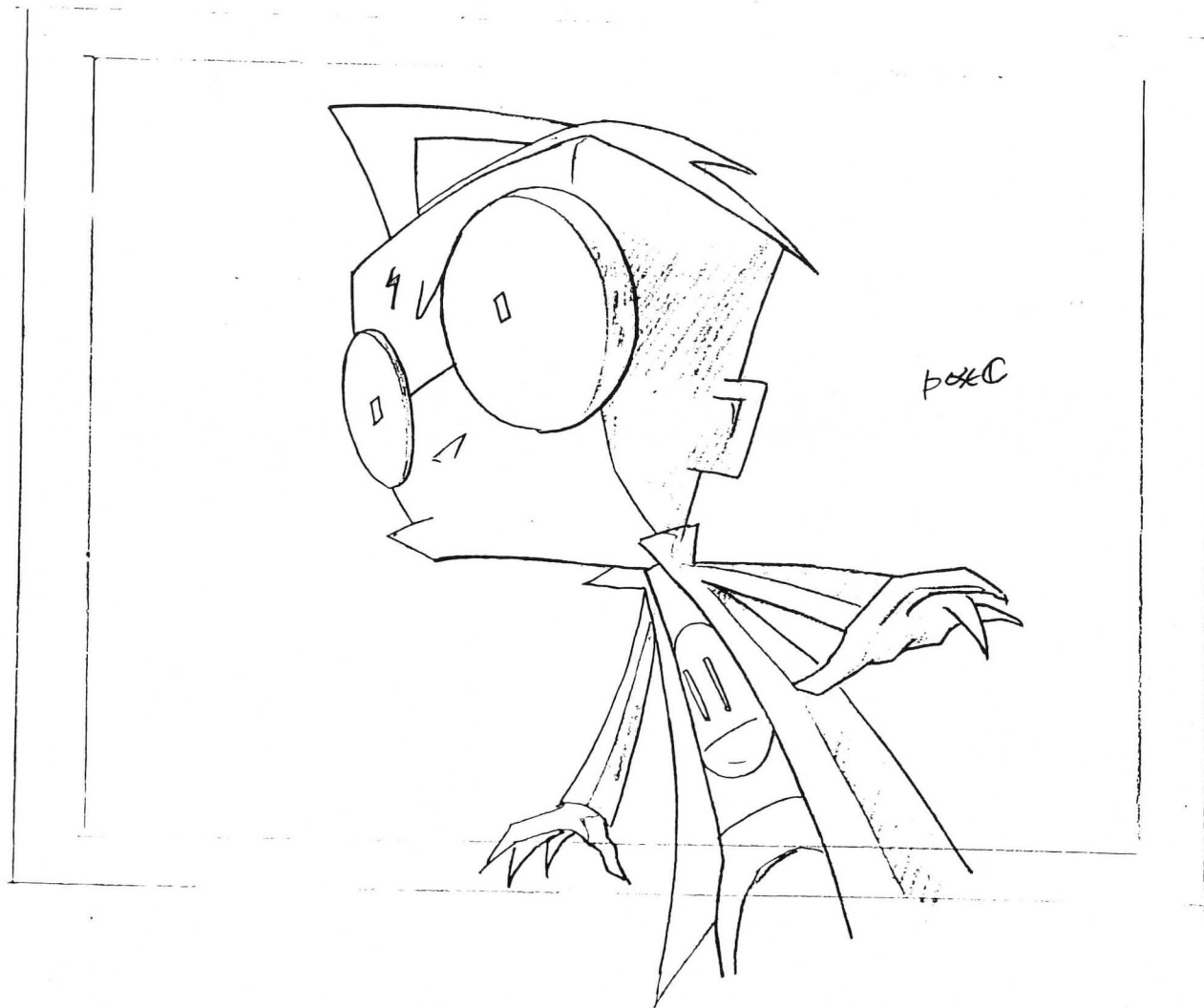


★ I MUST STRESS AGAIN,
THE ABSOLUTE NECESSITY
TO FULLY CONSTRUCT
THE CHARACTERS, DO NOT
MERELY CLEAN UP THE
STORYBOARD DRAWING.

THESE LINES MUST BE
CONTINUOUS BENEATH
THE EAR SHAPE.

이 라인들은
귀의 아래로
이어지는
라인이어야 합니다.

★ 캐릭터들을 그냥
폰트 그림을 클리핑한 것이
아니라 완전한
구조를 그려야 합니다.
것은 대략 5번
강조합니다.



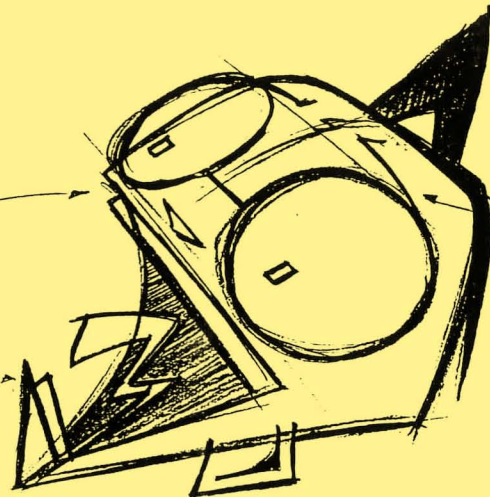
#I. 2. 108A

SC 178

역시 부러져있
보이지 않게
AGAIN,
AVOID THE "BEAK"

TEETH "BAR"
A BIT MORE
SQUARED-OFF

이빨들은
4각형 면세처럼
끝나게



WITH DIB
THERE IS A BIT
OF AN EXCEPTION
TO THE "RULE":
YOU CAN SLIGHTLY
BEND HIS "EYEBROW"
LINE FOR CERTAIN
EXPRESSIONS.

딕에게도 약간의 예외의
경우가 존재합니다.
특정함 표정에서는 "눈썹" 라인은
약간 휘어지게 할 수
있습니다.

X

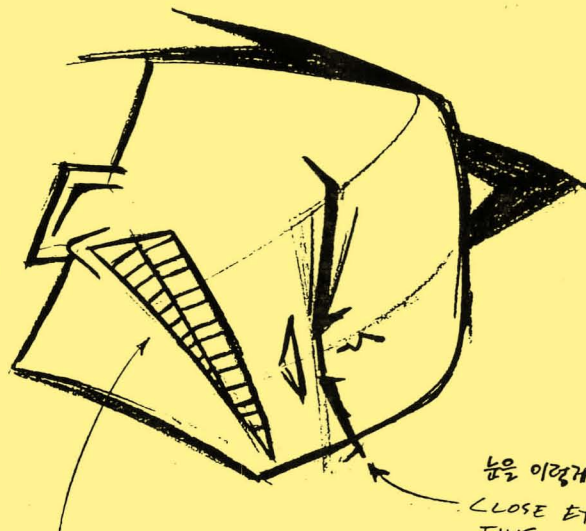


TR

post (C)

#12 108A

SE 185



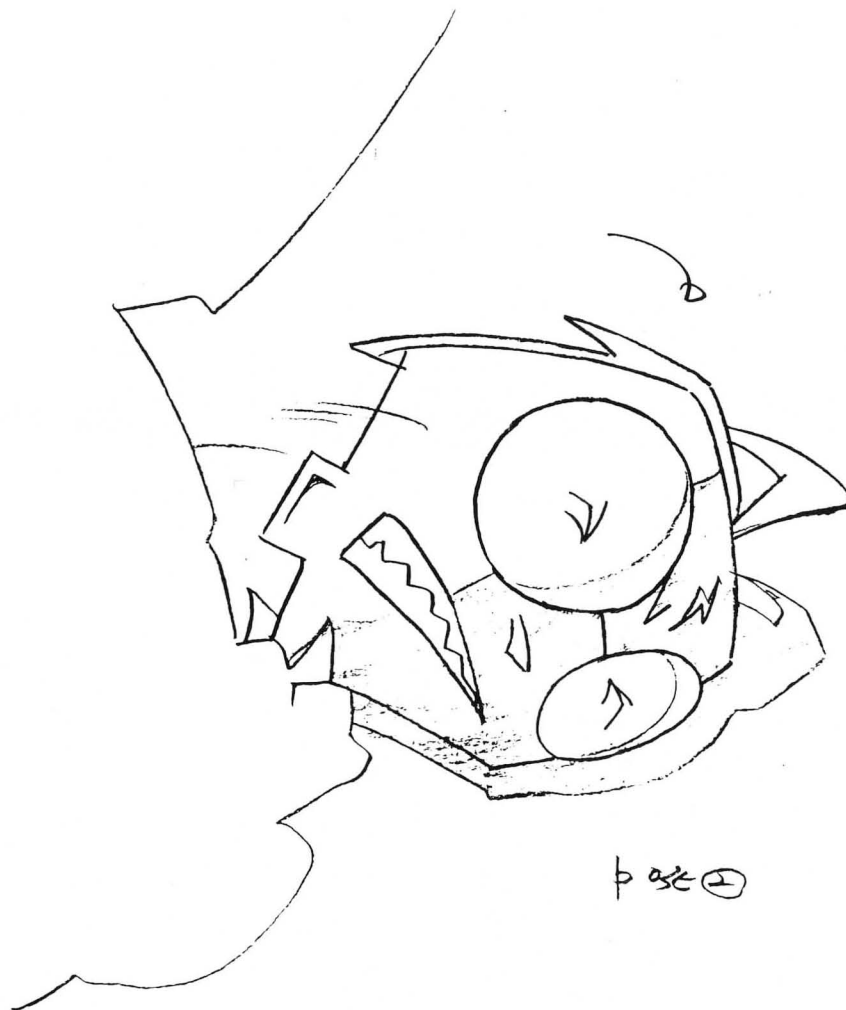
눈을 이렇게 감겨주세요
CLOSE EYES LIKE
THIS

GRIT TEETH LIKE THIS.
DON'T INTERLOCK TEETH ON HUMAN CHARACTERS
(REFER TO NEW EXTENSIVE DIB MOUTHCHART GUIDELINES)

악문 이는 이렇게 그려주세요.
인간 캐릭터는 아래처럼
맞물림 선을 그리면 안됩니다
(새로운 덩의 마우스
차트를 참고하세요)

X

T/3



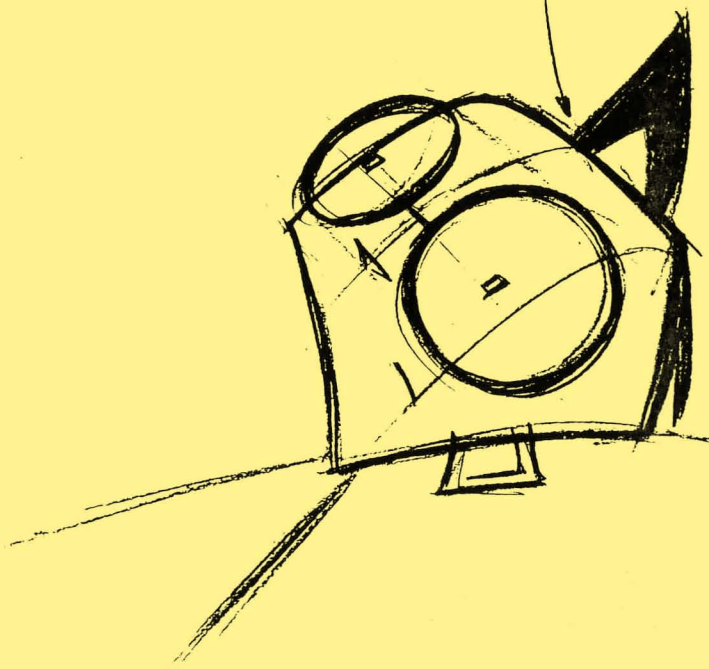
#I.2.108A

SC-185



ATTACH HAIR SPIKE
TO CENTER-LINE

비록 뒤어들어도
머리카락은
가운데 라면에
붙이세요

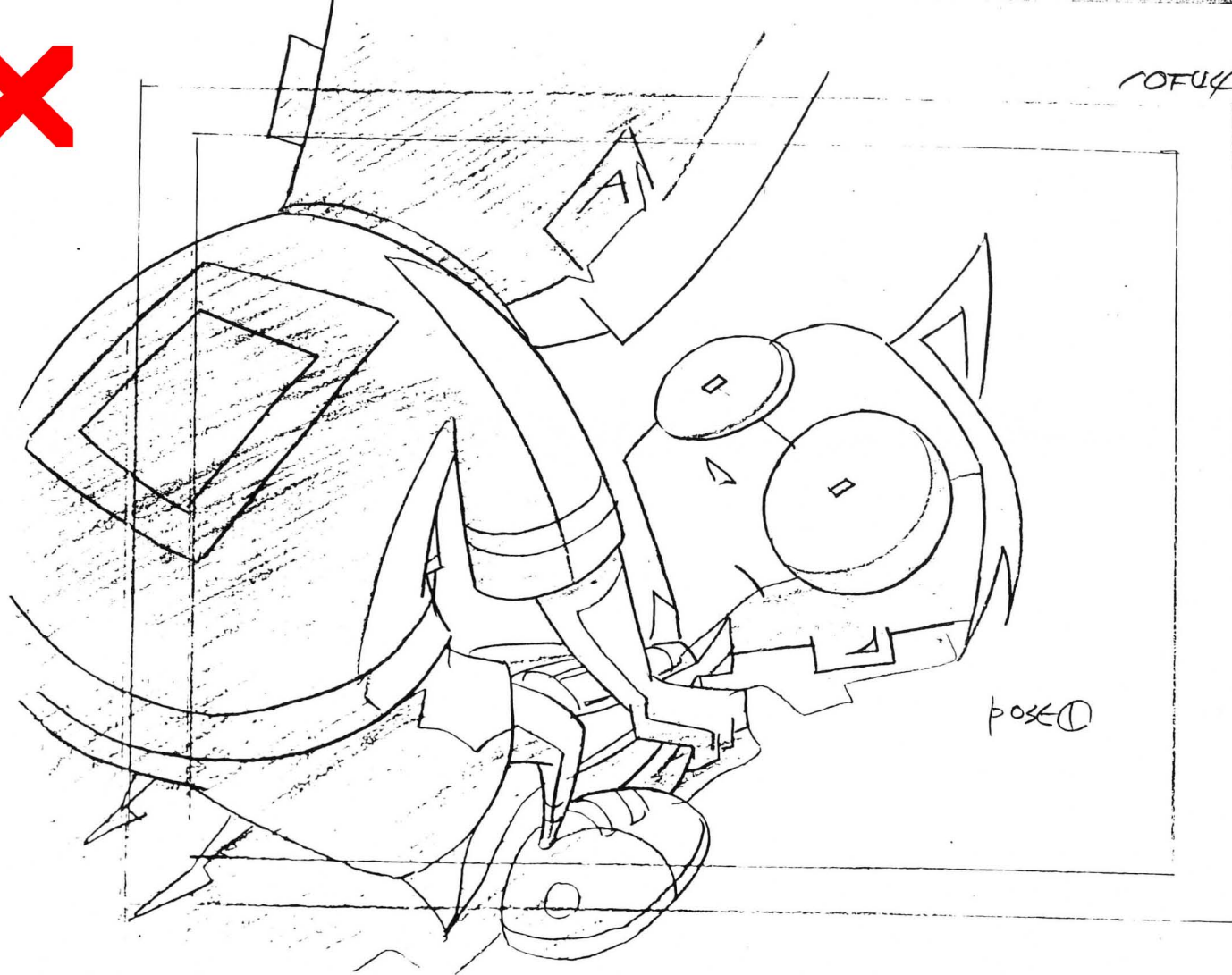


SOLIDIFY
CONSTRUCTION

분명함 주는



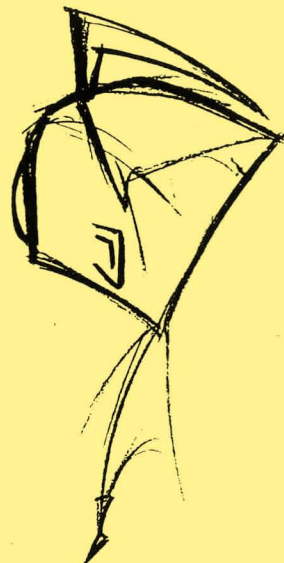
10FUY



POSE ①

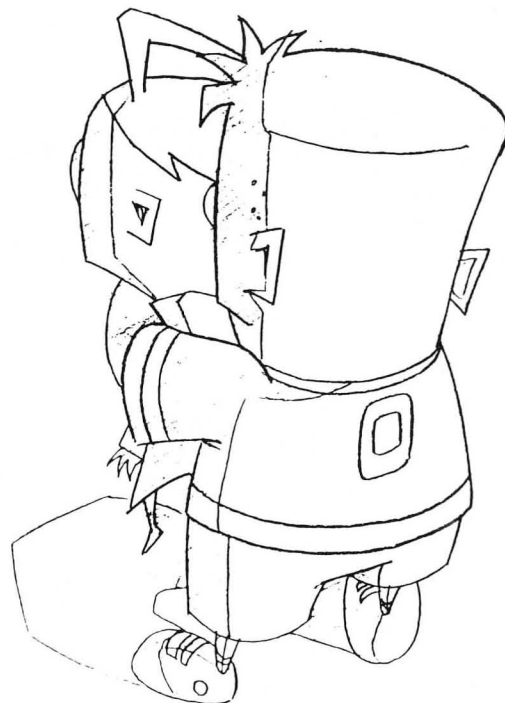
#I-2 108A

SC-101



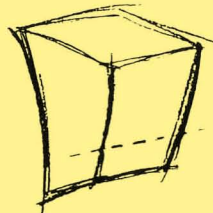
EVEN IF CHARACTER
IS CROPPED, BE SURE
TO FULLY CONSTRUCT
THE FORMS.

캐릭터가 가려져서 잘리는
경우에도 반대
구조는 당연히 그려주세요.



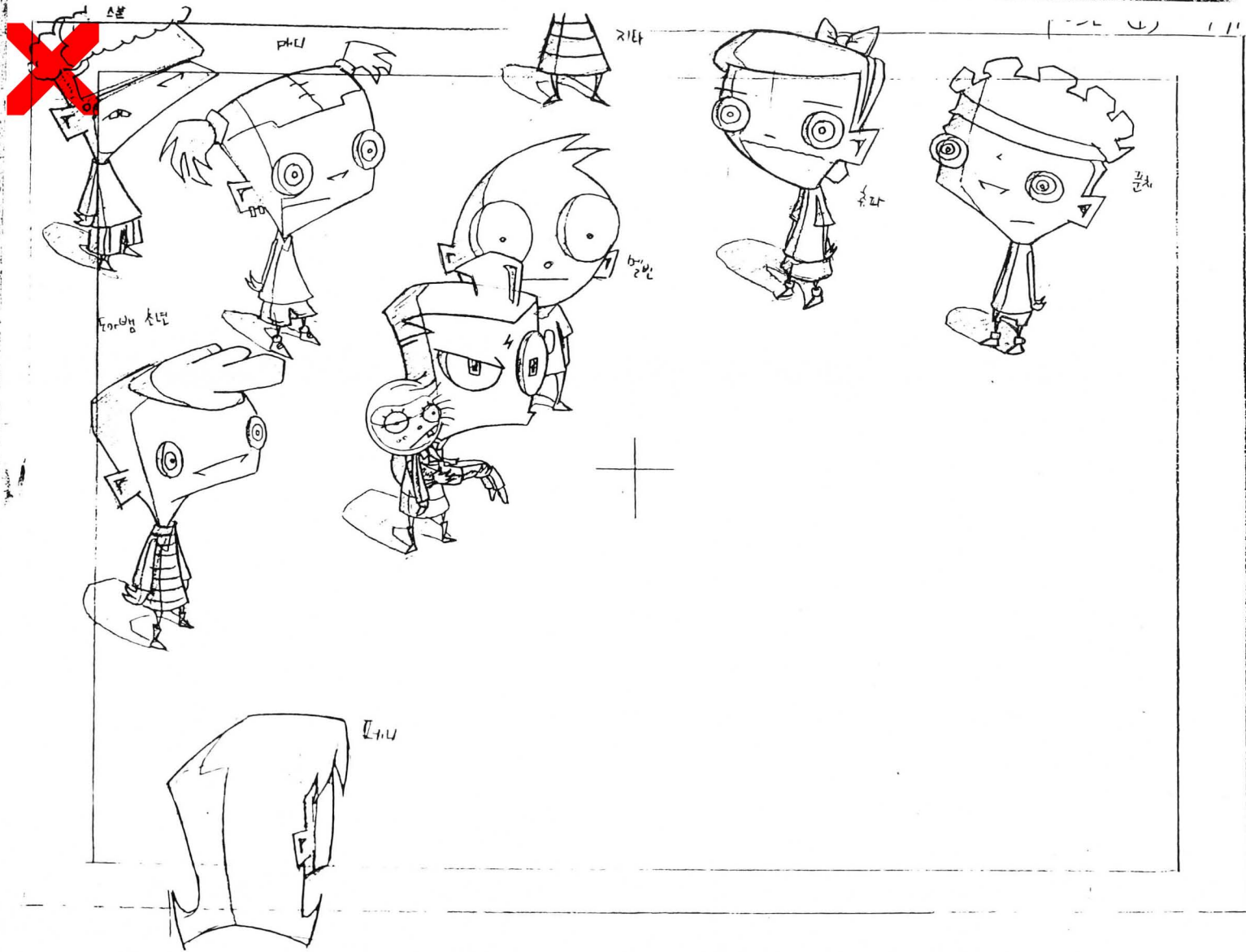
7-7 # 108A

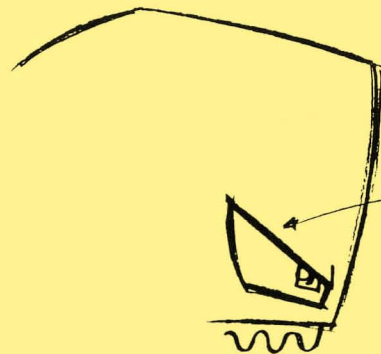
SC-187



- BETTER HEAD CONSTRUCTION 다원투에서
더 좋은 머리 구조
IN DOWNSHOT

- EYES LOW ON HEAD, ESPECIALLY
IN A DOWNSHOT 특히 다원투에서는
눈의 위치는 머리에서 낮게





THE ANGLE OF
THIS TOP EYE LINE
IS PERHAPS GETTING
TOO STEEP ON THE
BELOW LAYOUT,

아래의 레이아웃에서는
눈 왼쪽 라인이 좀 너무
많이 경사져있었습니다.



POSE ④

10 F 4

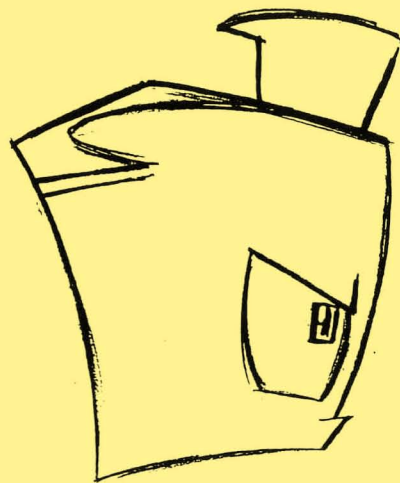




POSE (2)

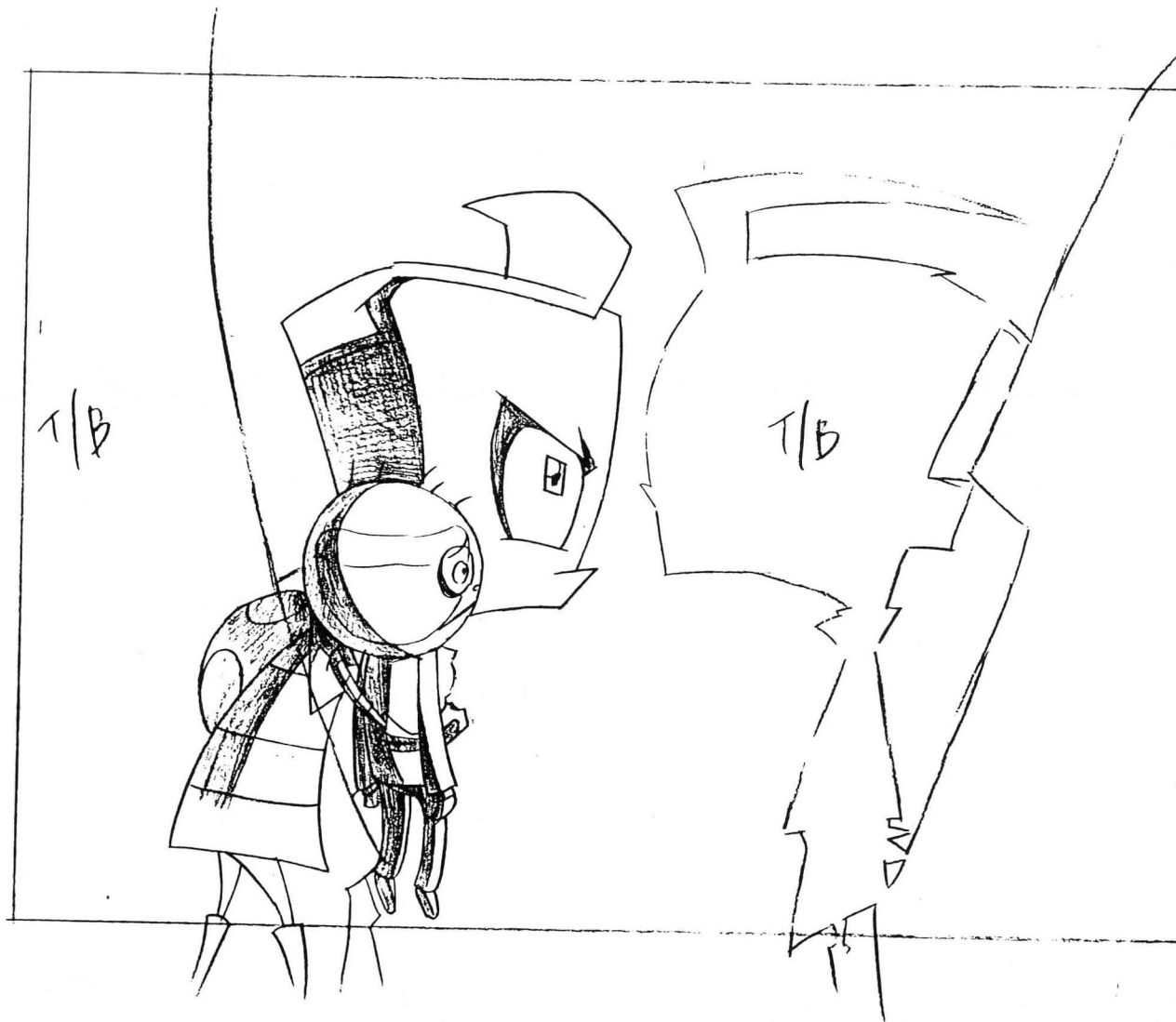
10F ϕ





-IT IS A SUBTLE DISTINCTION,
BUT TRY TO KEEP FORMS
"CRISP" AND ANGULAR—
VERY DELIBERATE.

매우 사소한 차이입니다만
형태들을 "뽀뽀"하게 꼭꼭 유지하세요—
매우 정지하게



POSE (2)

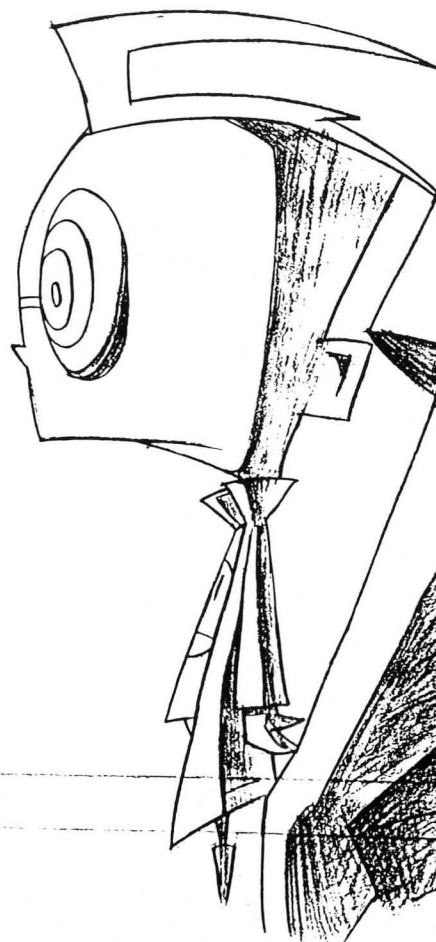
10F 4



000155

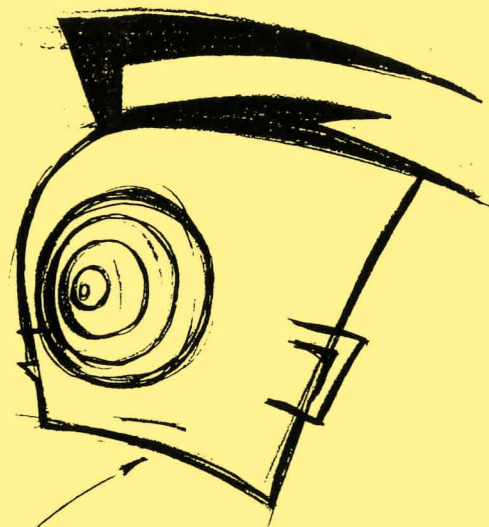


000155



pose 1
10F
+

000155

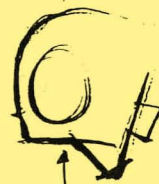


DRAW THE UNDERSIDE
AS A CONTINUOUS CONTOUR.
YOU CAN DRAW THE MOUTH
AS A SMALL, DETACHED LINE
WITHIN THE FACE, ESPECIALLY
IF THE CHARACTER ISN'T
TALKING.

아랫쪽은 계속
이어진 디렉션으로
그리세요.
특히 캐릭터가 말을
하진 않거나 입을 때에
얼굴 안에 붙어있는
작은 라인으로 그리세요.



IF YOU HAVE TO
CONNECT THE LINE,
DO IT LIKE THIS
입을 디렉션과 연결해야만
한다면 이렇게 하세요.



DO NOT DRAW
LOWER JAW
LEADING INTO
MOUTH LIKE THIS.
아랫턱이 이렇게
이어지게 하지 마세요.

*아래의 레이아웃에서는
 덩의 이목구비가 너무
 떨어져 있습니다.

*DIB'S FACIAL FEATURES
 ARE TOO SPREAD OUT IN
 THE LAYOUT BELOW

REFER TO THE NEW
 DIB MOUTH CHART FOR
 GUIDELINES ON HOW TO
 HANDLE THE TEETH.

DO NOT INTERLOCK
 TEETH ON HUMAN
 CHARACTERS.

이빨들 끼우는 새로운 마우스샷트를
 참조하세요. 인간 캐릭터에는
 한 개의 맞물린 라면만 그리면
안돼요



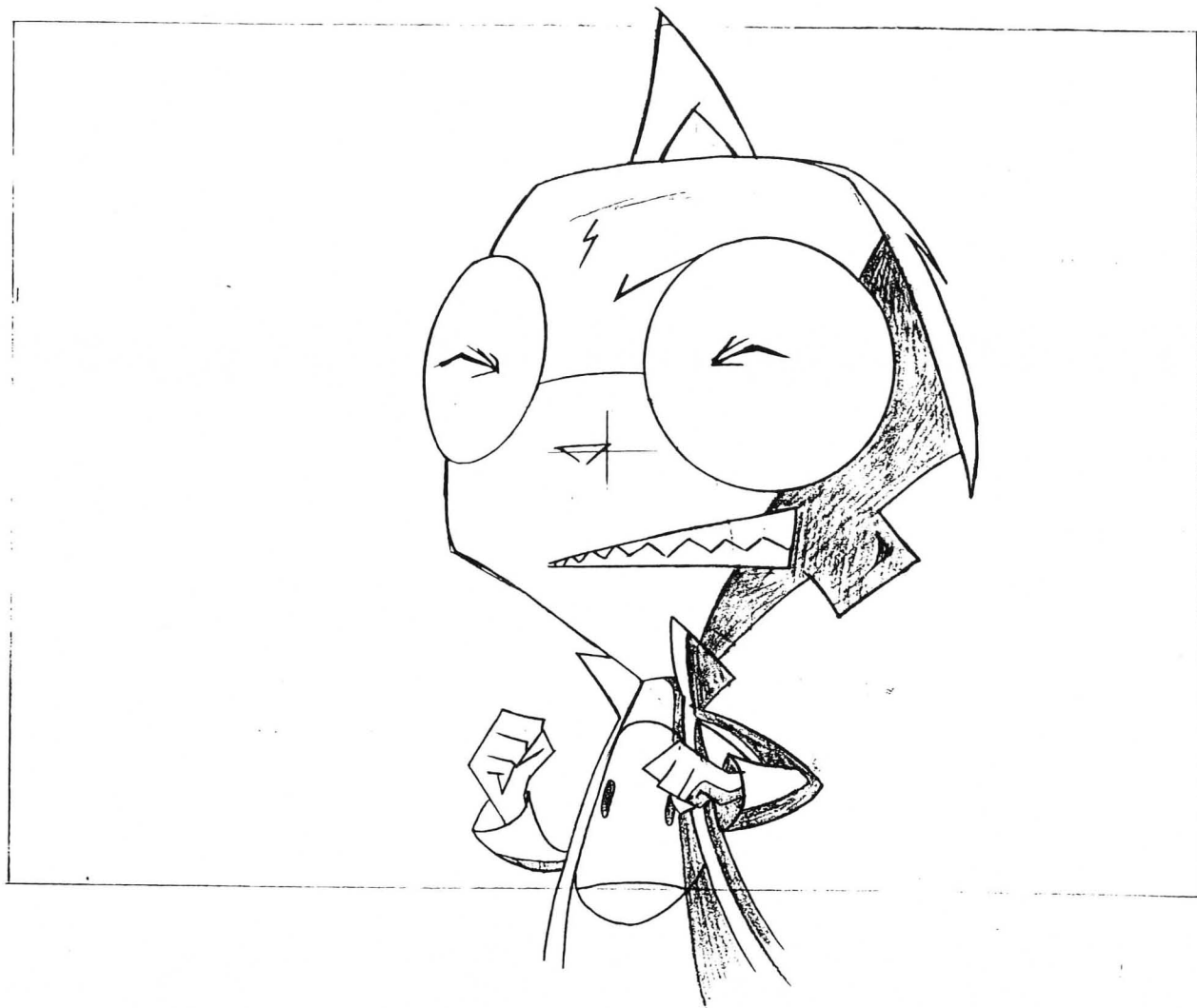
TILT EAR DOWN
 IN UPSHOT

업샷에서는 귀를
 아래로 기울이세요.

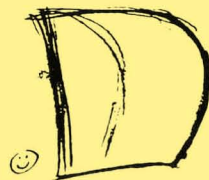


pose 6

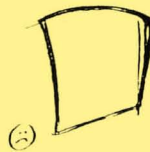
10 Fφ



DIB'S HEAD SHAPE
WEDGE, ROUNDED
FOREHEAD



담의 머리 형태는
이마가
뽕뽕이네



TOO
NARROW,
TOO SQUARE
너무 좁고 너무
사각입니다

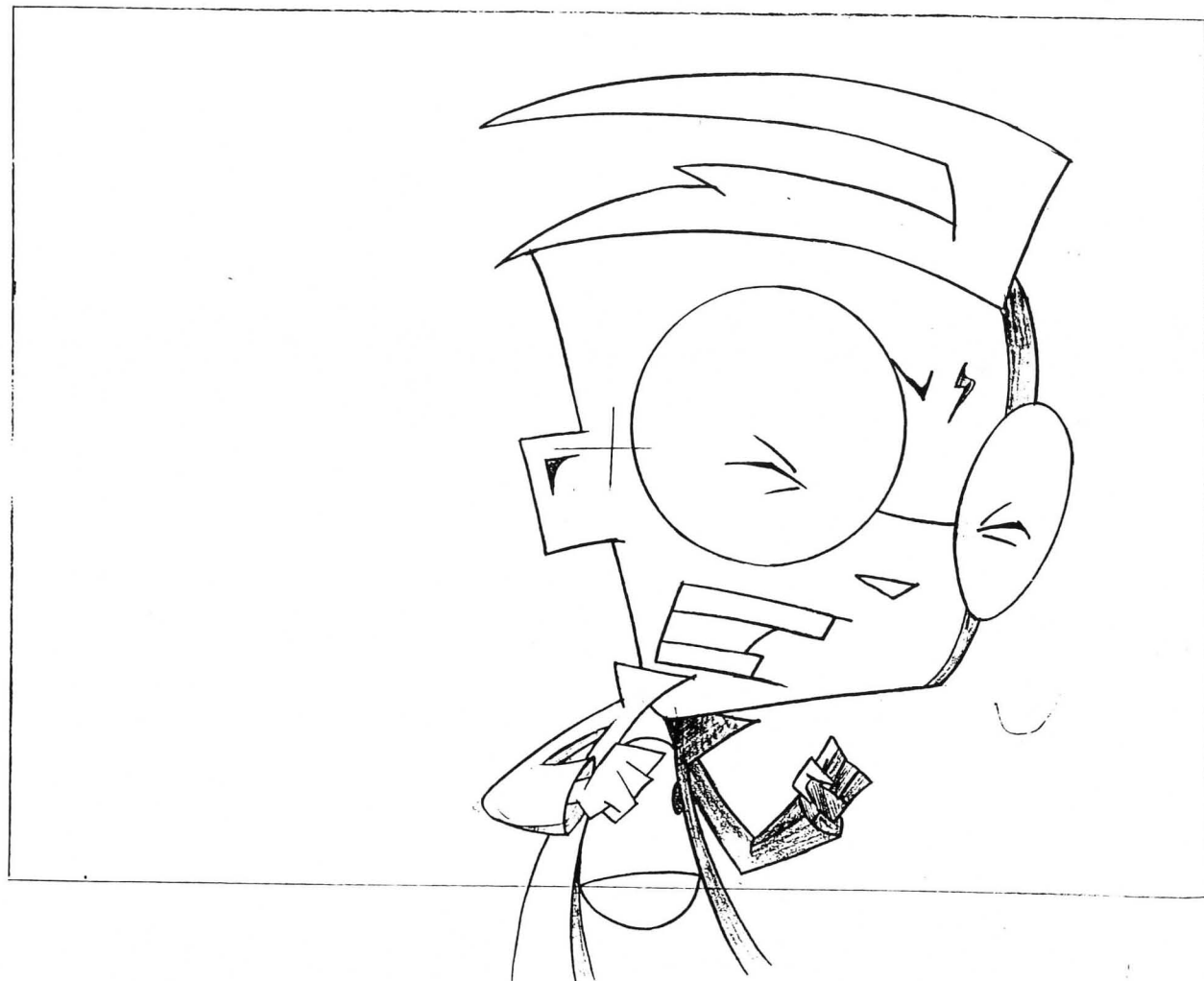


EYES
Low

눈은 낮게



pose ⑤
10 F ①



IN A 3/4 SHOT,
DRAW HAIR LIKE
THIS

3/4 샷에서는
머리카락을
이렇게 그려주세요

CLOSED EYES LIKE
THIS

눈을 이렇게
그려주세요

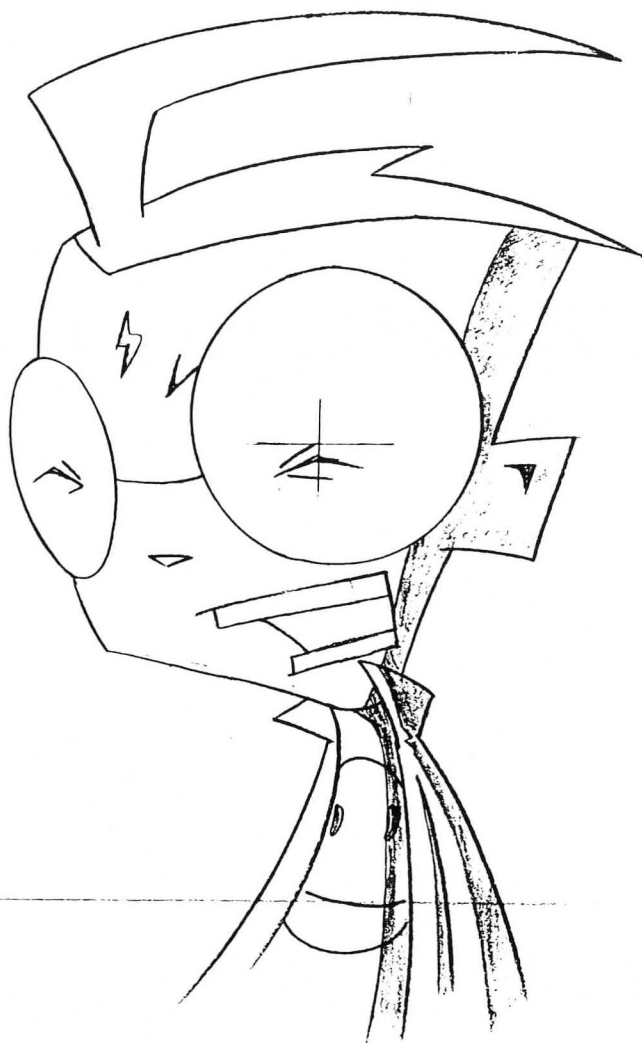
GRAPHIC
MOUTH
SHAPE

그래픽
마우스 형태





pose ④
16F ④





IF THE MOUTH SHAPE IS
SMALL AND CONTAINED WITHIN
THE HEAD, DRAW IT IN A SOMEWHAT
GRAPHIC STYLE LIKE THIS

NOT LIKE THIS

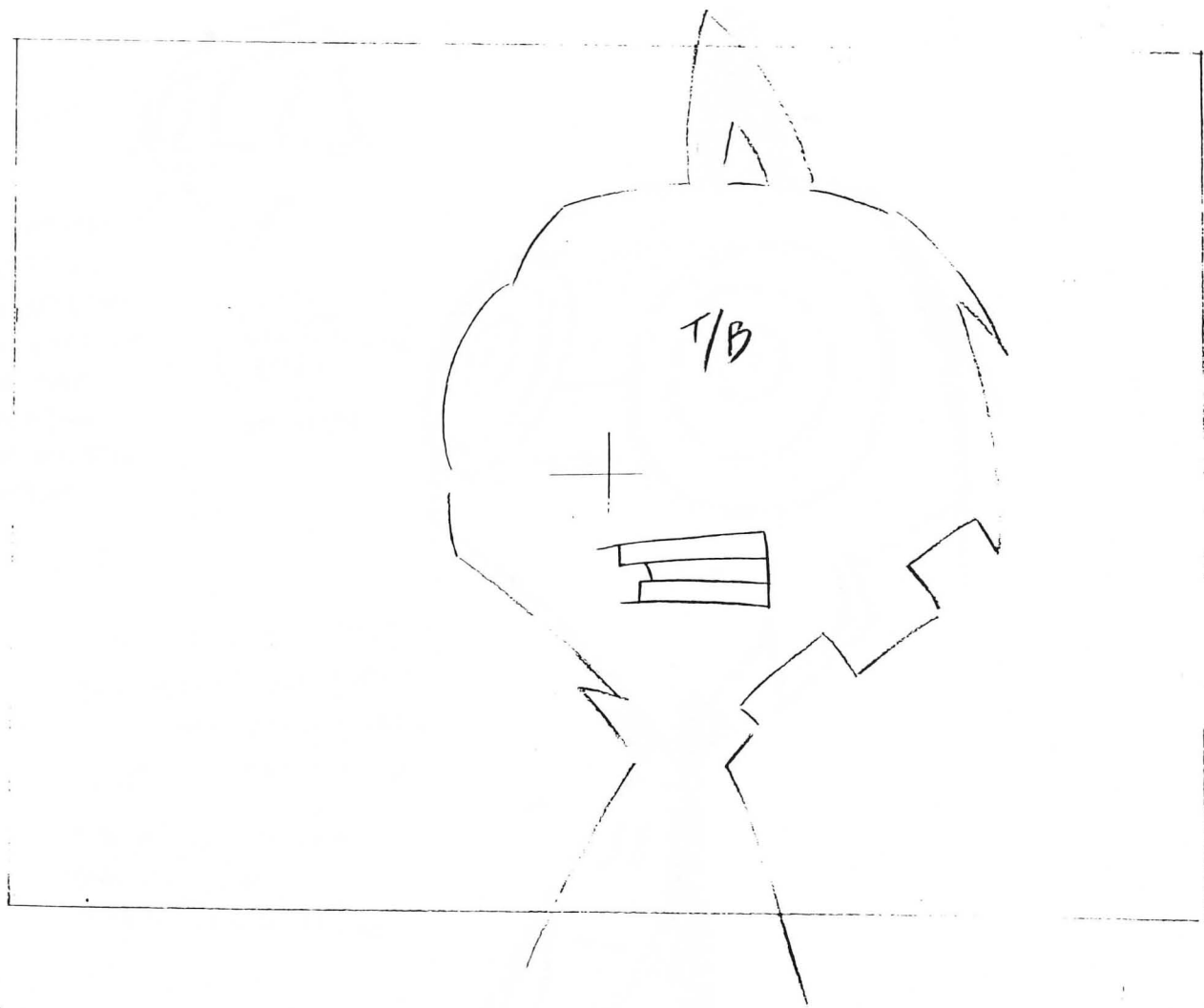


(2)

만약 입이 작고 머리 디자인이
많이 위식했을 때
이렇게 하거나 이렇게
그래픽 스타일로
그리세요.

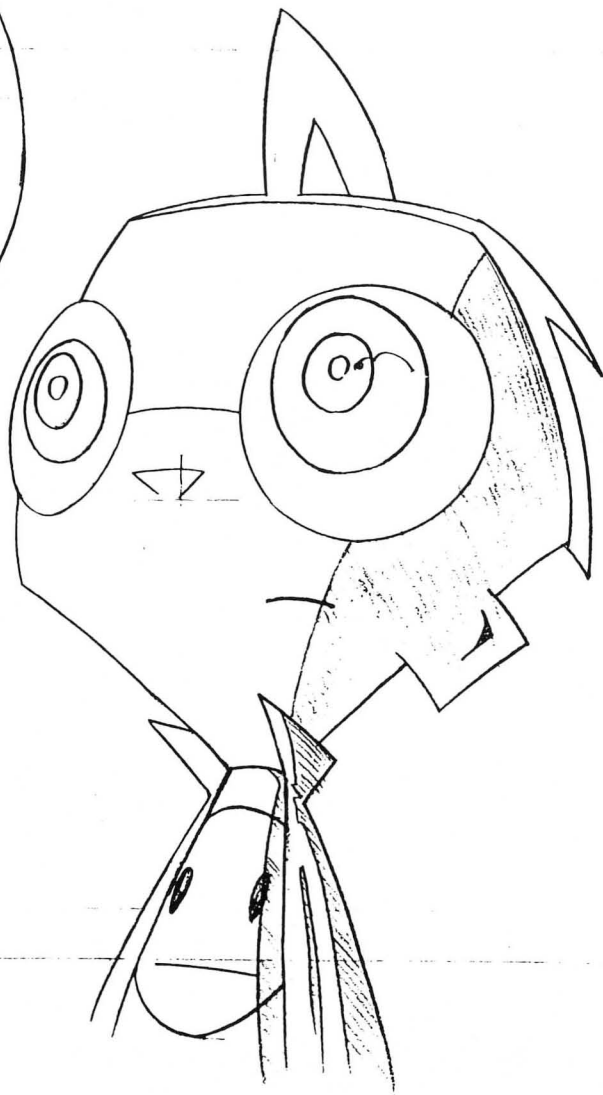
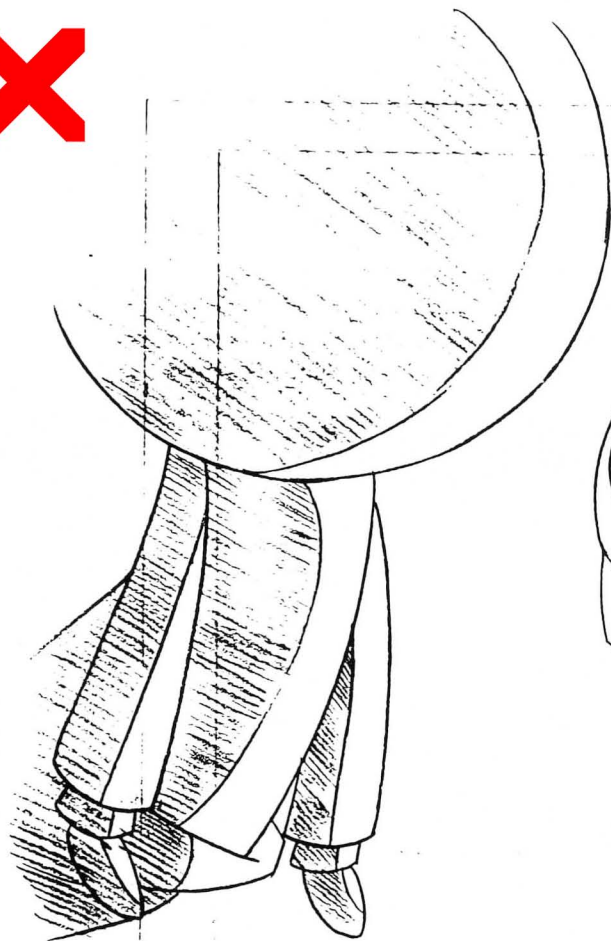


pose ③
10F 4

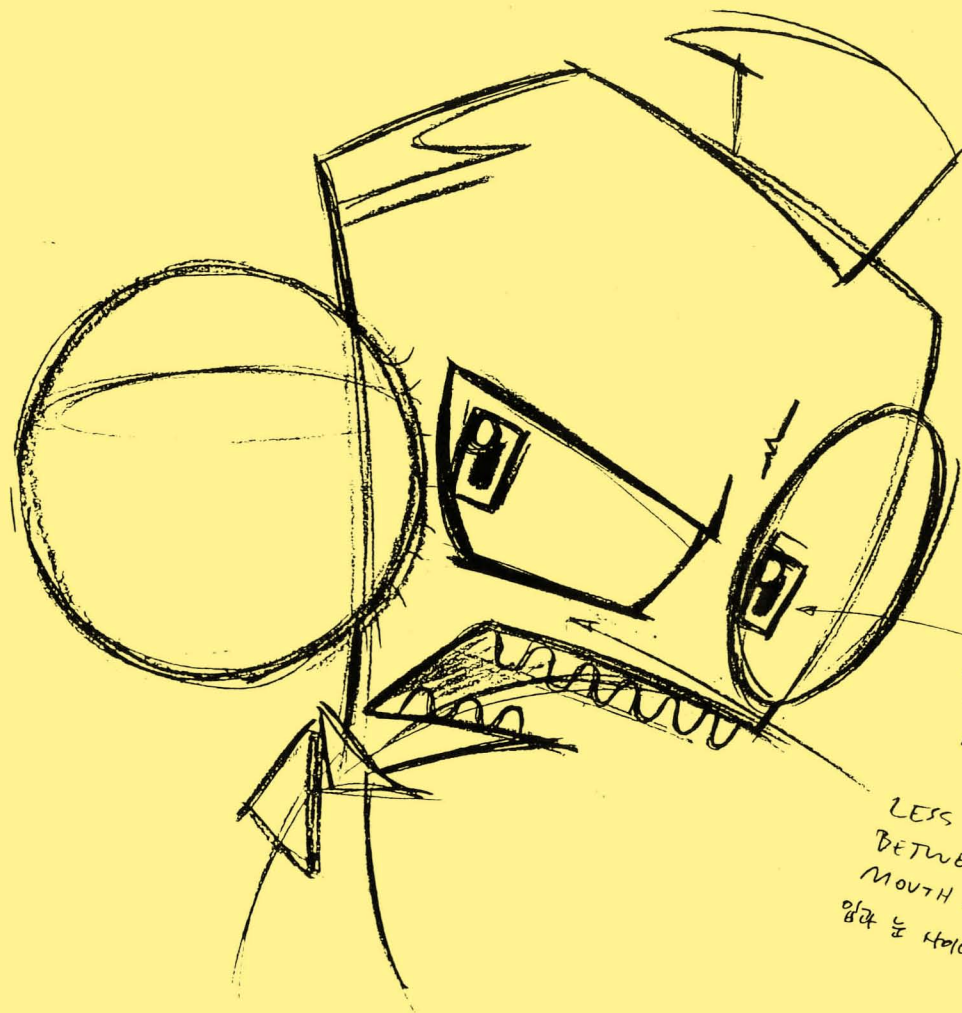


1.8 # 108 A

S.C 198



POSE 11
10 F 4



눈알들
정사각형이다
약간 더 각지

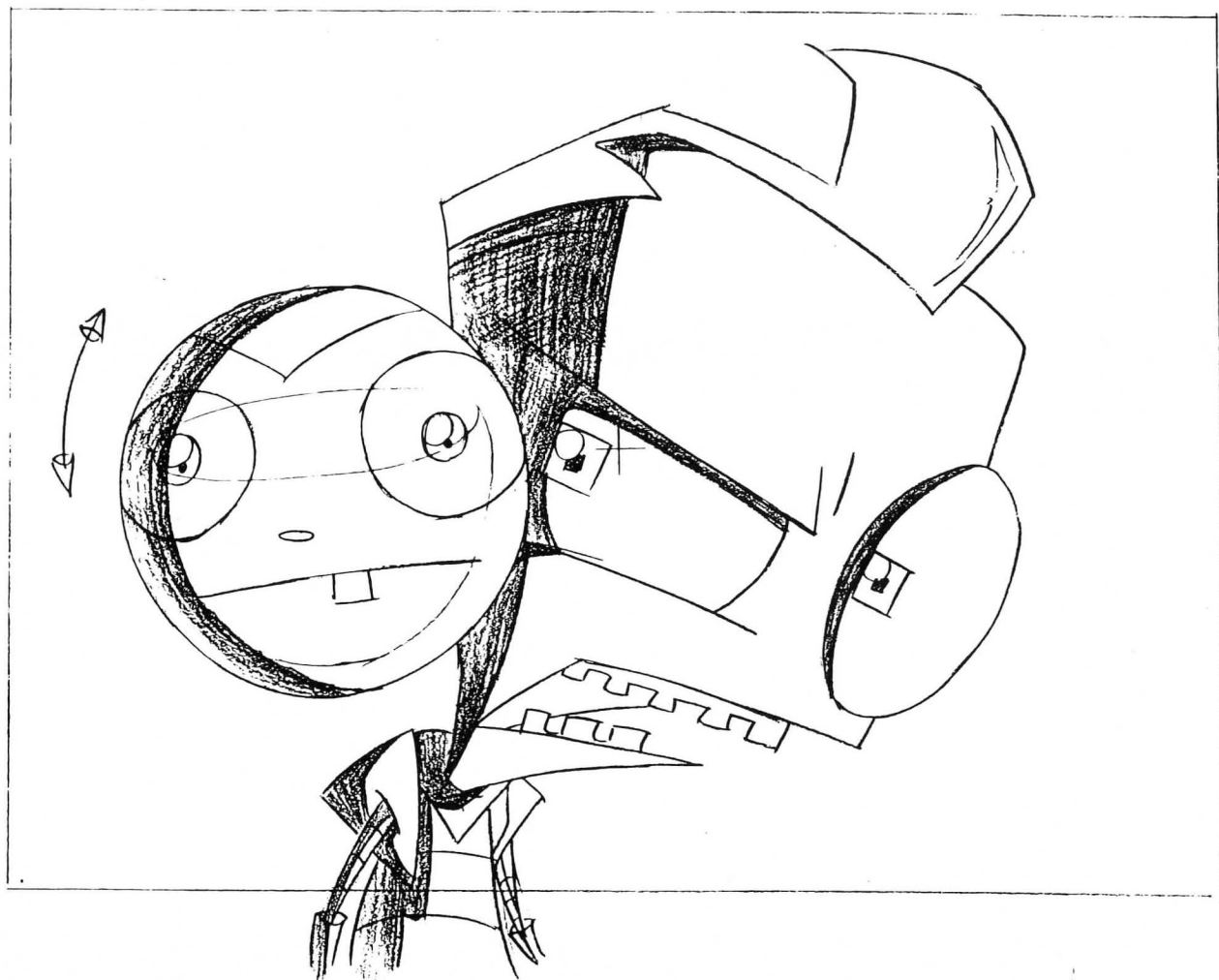
PUPILS
SLIGHTLY
TALLER,
NOT TOO SQUARE

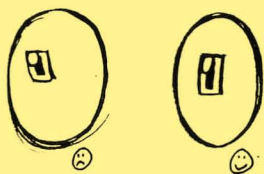
LESS SPACE
BETWEEN
MOUTH AND EYE
입과 눈 사이가 적은 공간



POSE 2

10 Fd
1E



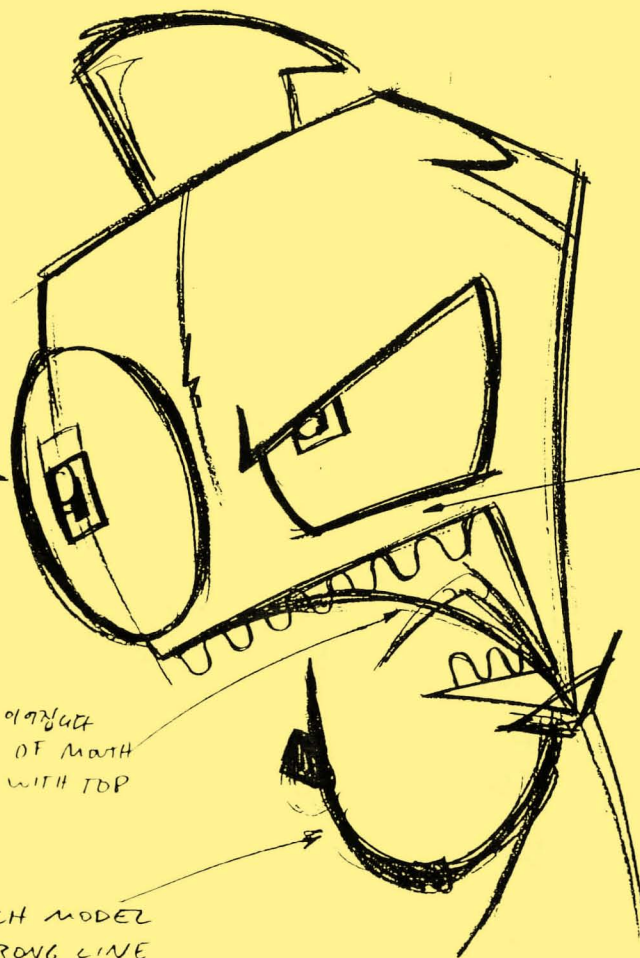


DRAW THE PUPIL
RECTANGLE AS IF
IT IS ON THE SURFACE
OF THE EYE

각각 4각형의
눈동자를 눈의 표면에
있는 것처럼 그려주세요

입의 뒷쪽 선이
입의 앞부분까지 이어집니다
BACK LINE OF MOUTH
RUNS FLUSH WITH TOP

ATTACH MODEL
TO STRONG LINE
OF ACTION 강함 액션 라인에
모델은 붙여주세요.



SLIGHTLY LESS
SPACE BETWEEN
MOUTH AND EYES

입과 눈 사이에 공간이
약간 작게

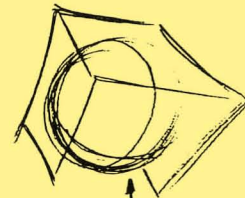
CHEAT THE "BOX"
OF GAZ'S HAIR SMALLER
IN THE BACK, WIDER
IN THE FRONT.

반듯모양에서 가즈의 머리카락은
뒷쪽으로 더 좁고
앞 쪽이 더 넓습니다



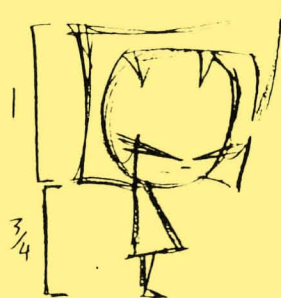
CAN'T
SEE
UNDERSIDE
OF GAZ'S
HAIR IN DOWNSHOT

다운샷에서는
가즈의 머리카락의
아랫면을 볼 수가
없습니다



FACIAL FEATURES
SIT VERY LOW
ON GAZ'S FACE

가즈의 얼굴에서
이목구비만 매우 낮게
위치합니다.

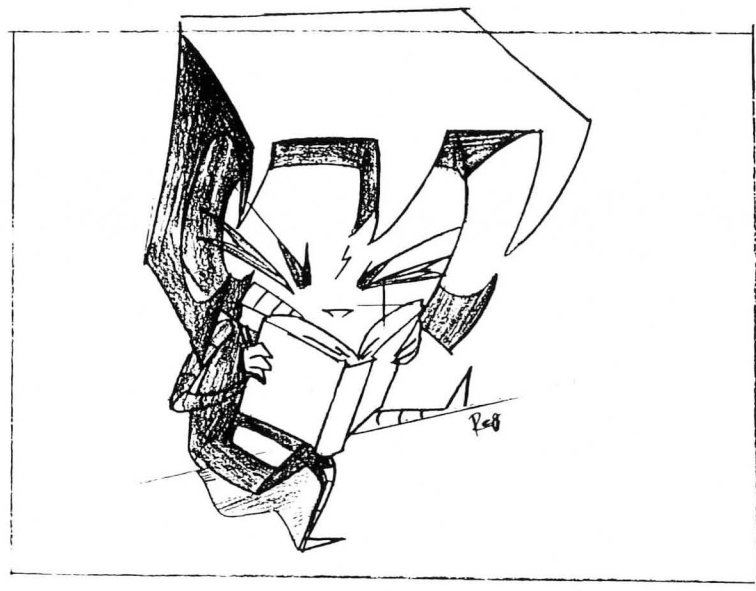


★ REMEMBER!

GAZ IS NOT 2 HEADS
TALL LIKE ZIM & DIB -
SHE IS YOUNGER AND
SMALLER! SMALL BODY!

★ 기억하세요! 김이나 덩어 틀리게
가즈는 머리 두개의 키가 아니에요
가즈는 여 동생이고 더 작아요!
몸도 작아요!

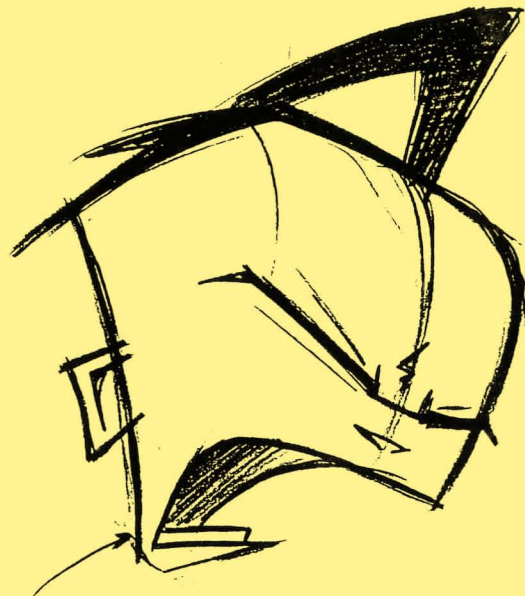
X



6th
F

1.2 # 108A

SC 173



THE SPACE BETWEEN
THE OPEN MOUTH AND
THE BACK OF THE HEAD
IS GETTING TOO THIN
AND FRAGILE IN THE
LAYOUT BELOW.

아래의 레이아웃에서는
벌어진 입과 연운 뒷 라인
사이의 공간이 너무 좁아져서
부러질 듯 해 손입니다.



POSE (3)



T. 7 # 1081



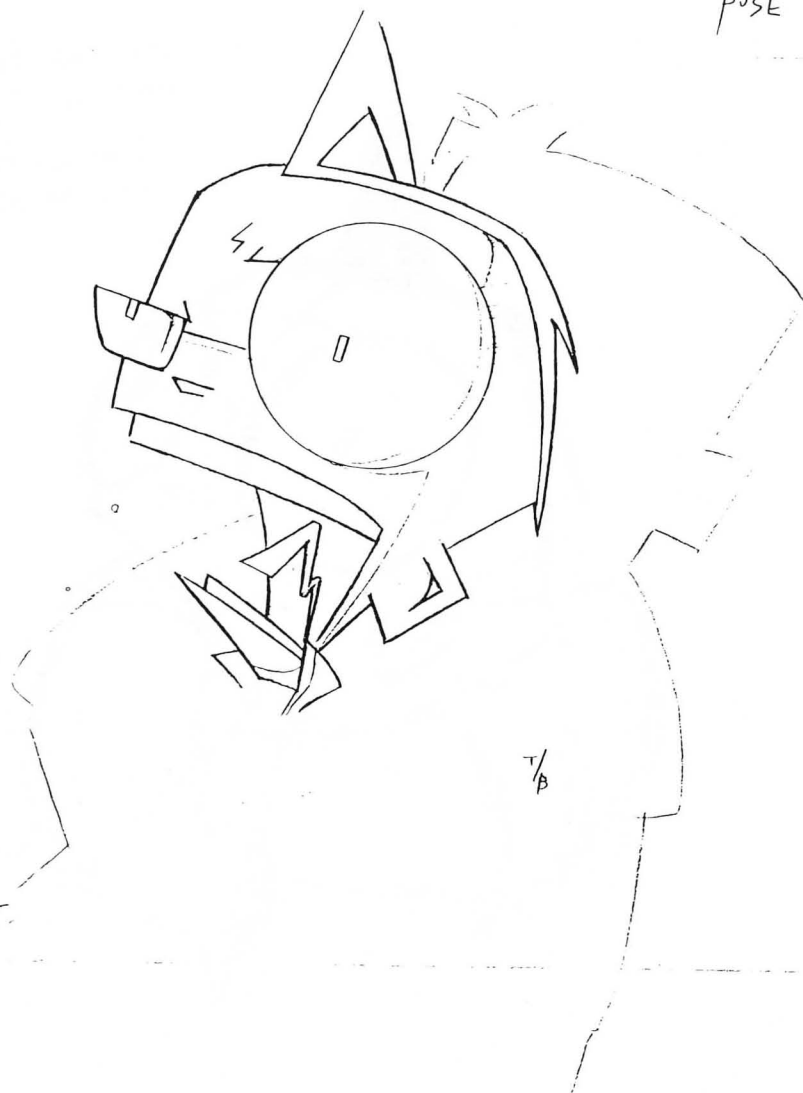
SC-188





POSE (2)

107



T/P

Iz # 1081

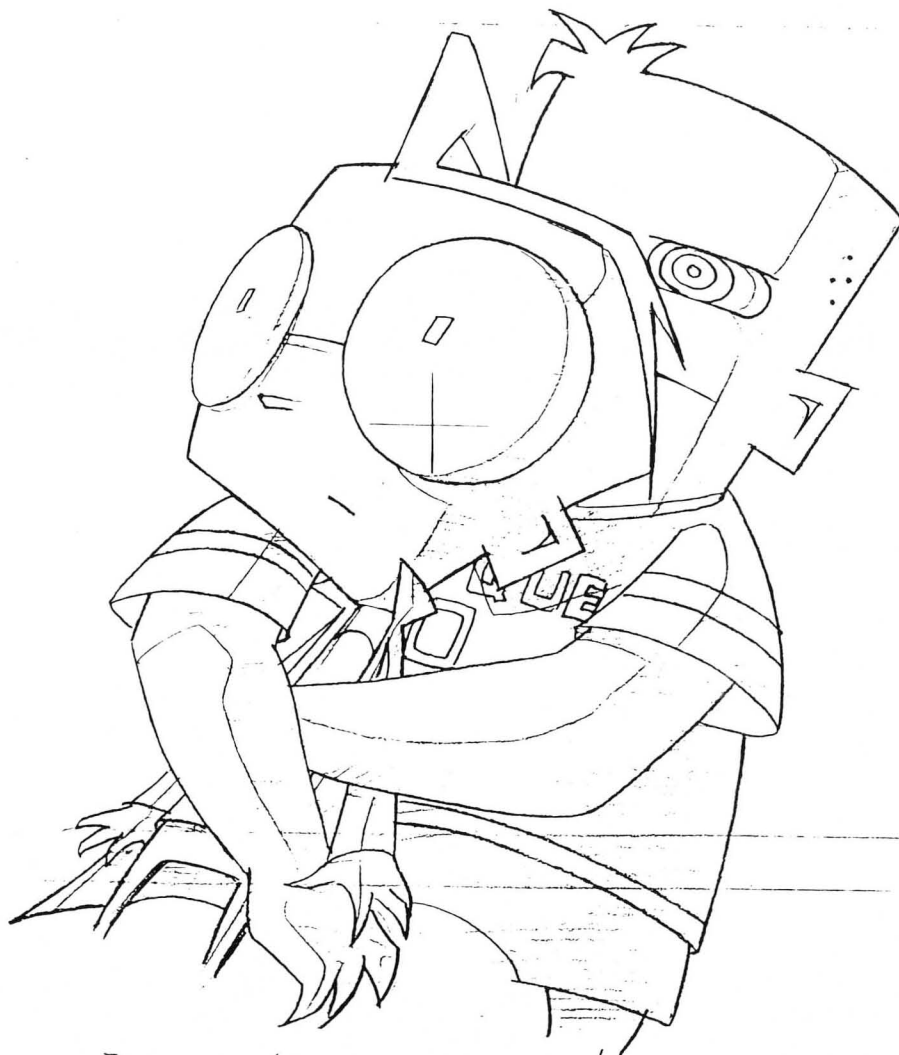


SC-188



pose ϕ

107



1.7 # 1084



500 / 88



많은 캐릭터가 업샷에서 고개를 아래로
숙이고 있다면, 방법은 머리가
정면에서 보이는 식으로
그려질 듯 있다는 것입니다.

* IF A CHARACTER TILTS THEIR
HEAD DOWN IN AN UPSHOT,
CHANCES ARE THEIR HEAD
CAN BE DRAWN PRETTY MUCH
IN A STRAIGHT-ON SHOT.

EYELINES STRAIGHT.
NOT TOO MUCH
SPACE BETWEEN
EYES AND MOUTH.

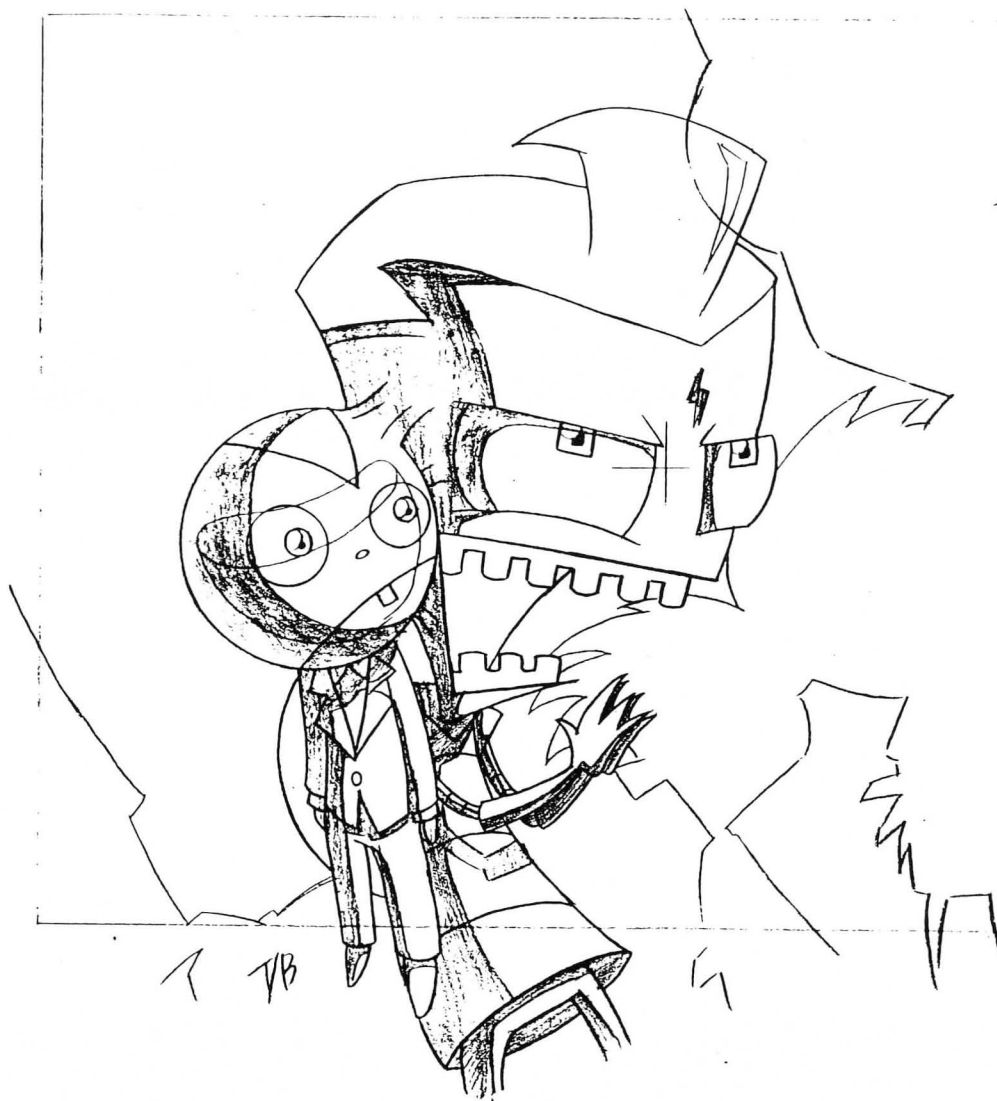
눈 라면들은 직선으로
눈과 입 사이에 공간이
넓지 않게



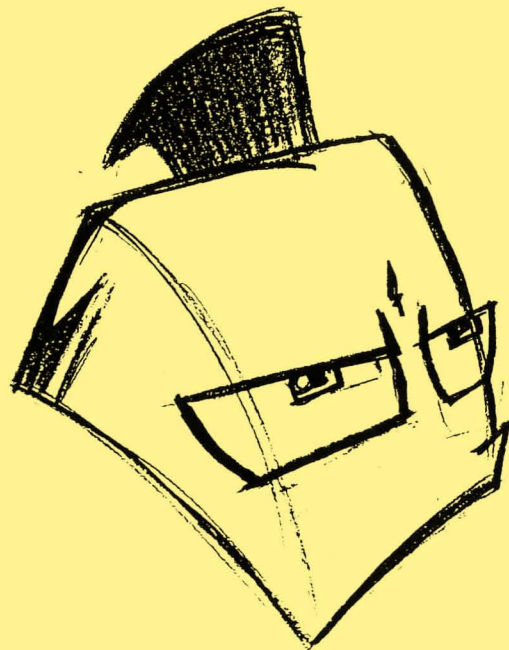
POSE (2)

10F ♀

T/B



T/B



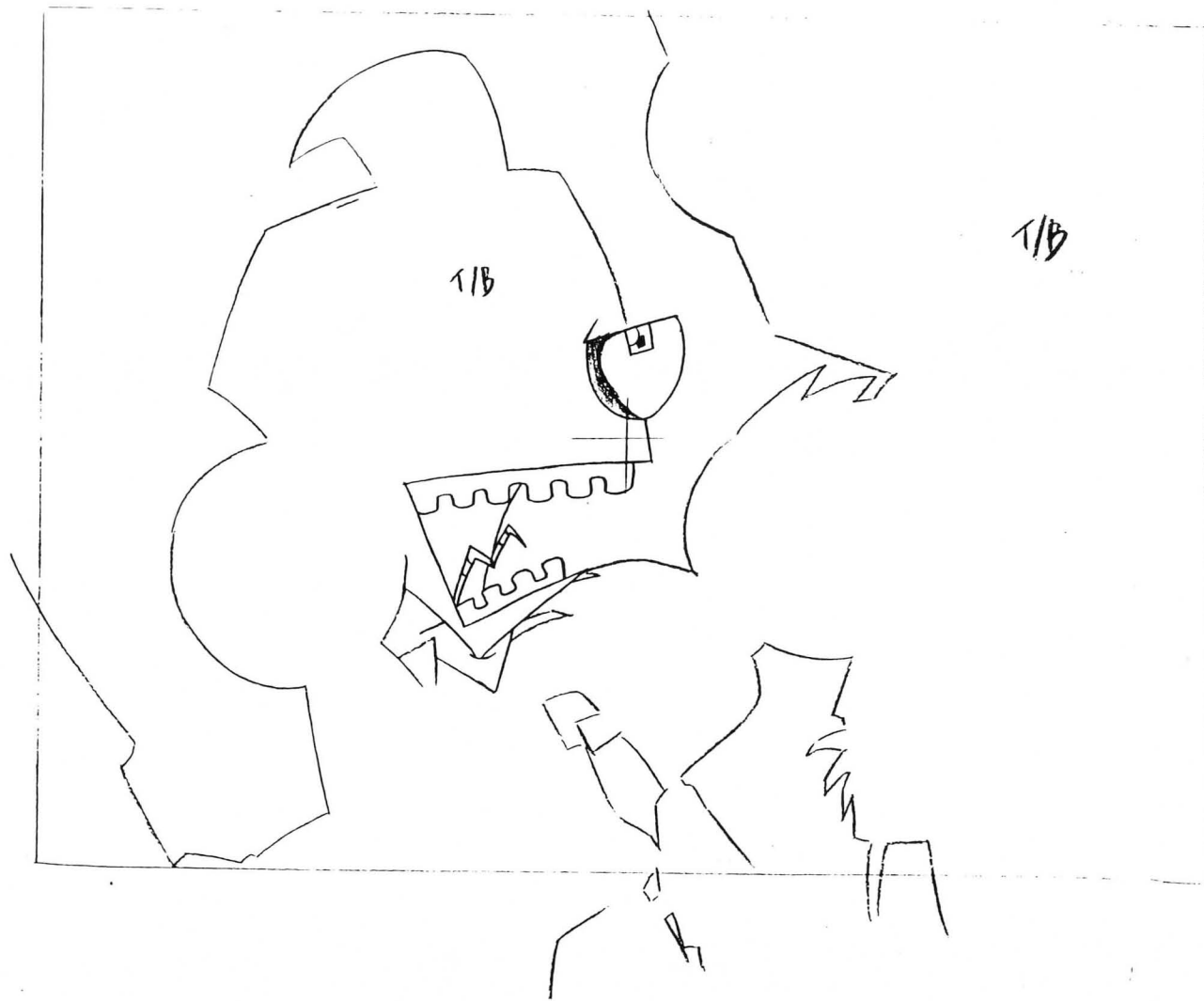
SOLIDIFY
CONSTRUCTION

물결하고 거대한 구조.



POSE ②

10F 4



I.2 # 108 A



S.C 189

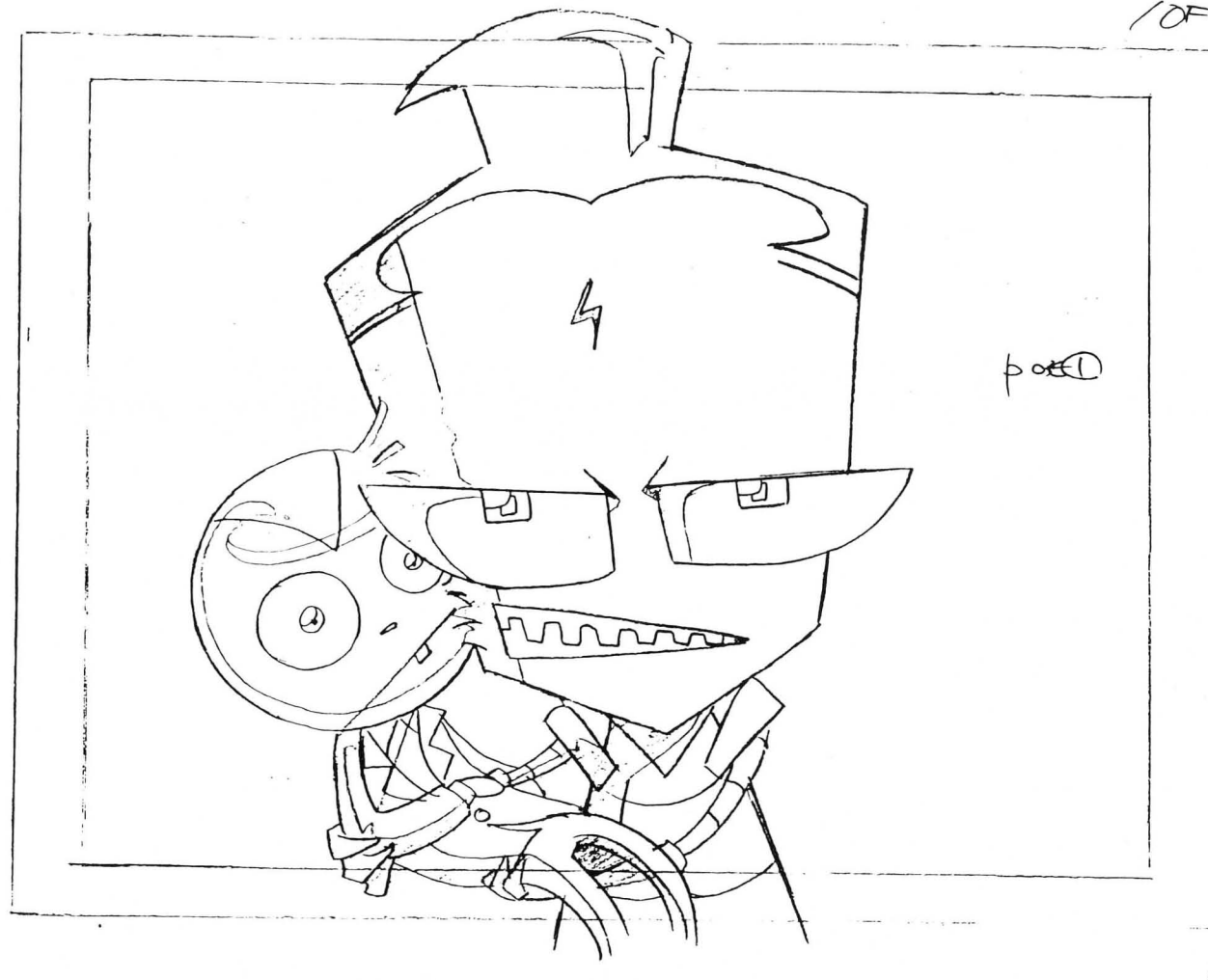


THESE EYE
SHAPES ARE
MORE IN THE
STYLE

이 눈 형식들의
스타일이 더 좋습니다.



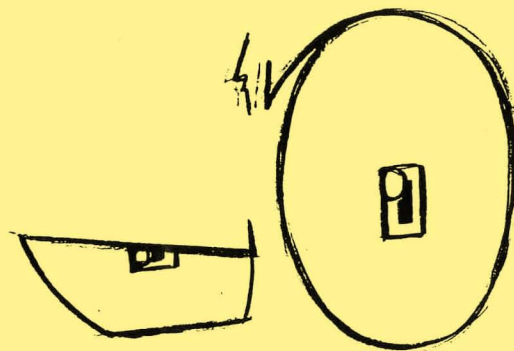
10F10

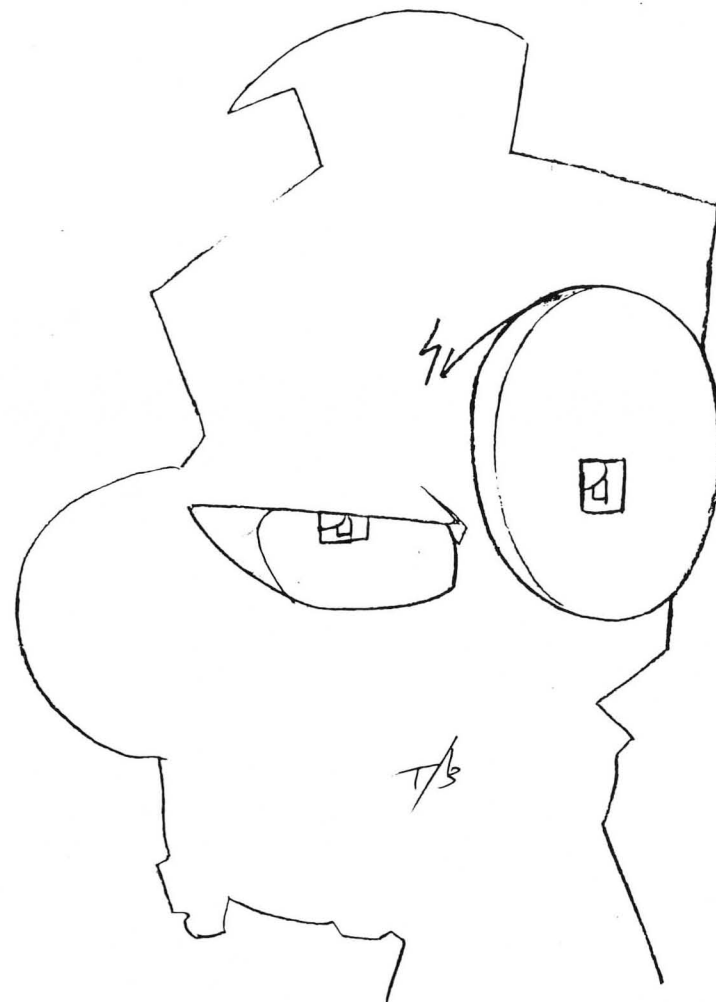


post

#1-2 108A

SL 201

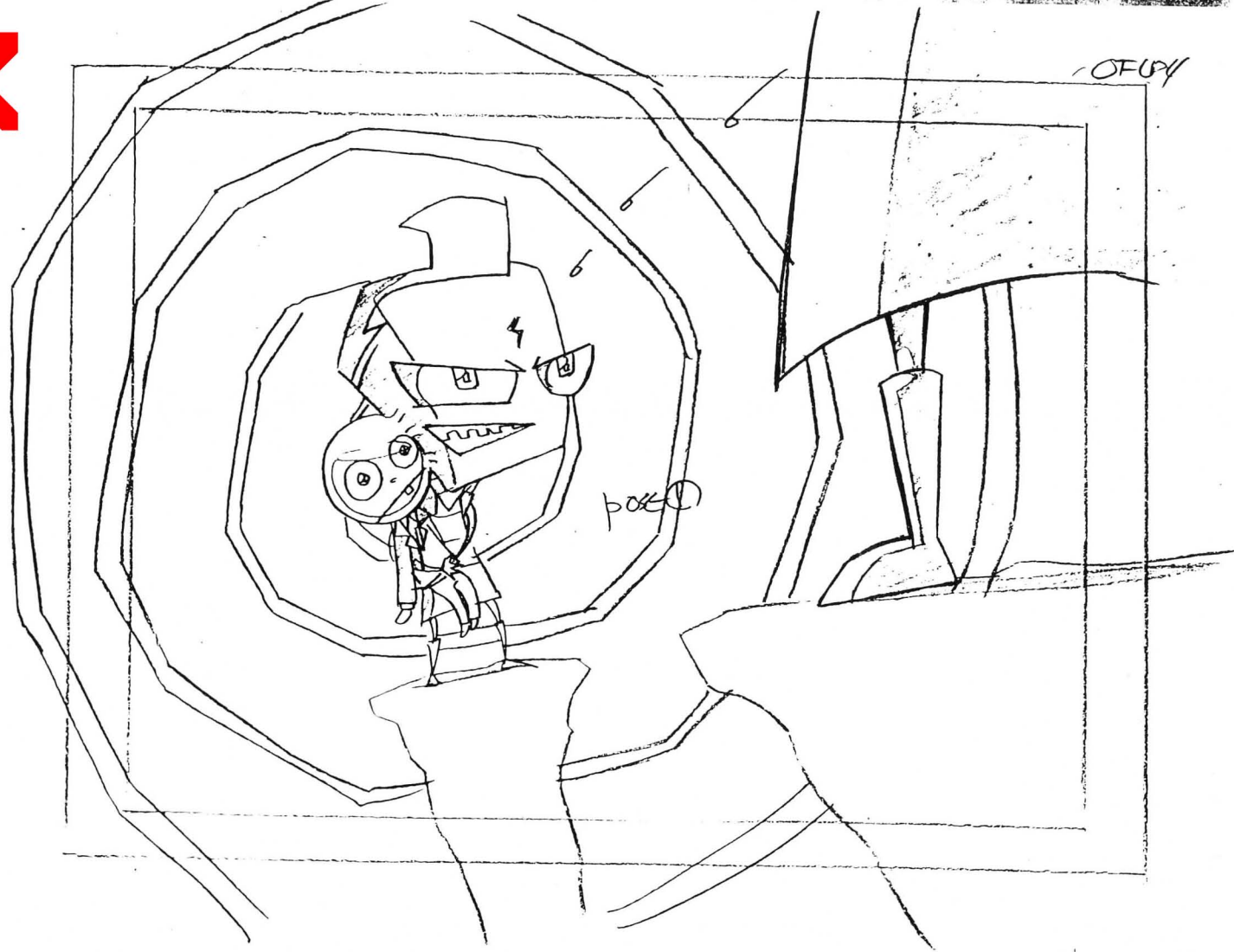




5204

#I-2 108A

SC-201



#I-2 108A

56-203

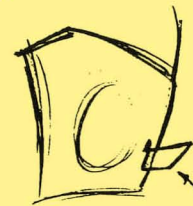


눈이 밖으로 튀어나갈 수
있습니다. 하지만 눈의
대부분은 얼굴 안에 있도록
노력해주세요

EYE SHAPES CAN
PROTRUDE, BUT
TRY TO HAVE THE
MAJORITY OF THE
EYE ANCHORED ON
THE FACE

NOT TOO MUCH "CHIN,"
TOO PARALLEL BETWEEN
MOUTH AND JAW ON
LAYOUT BELOW

"턱"이 너무 많지 않게,
아래의 레이아웃에서는
입과 턱 사이가 너무
평행입니다



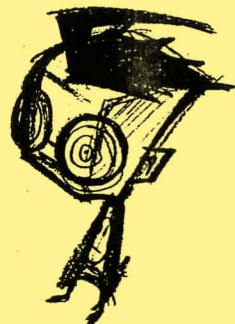
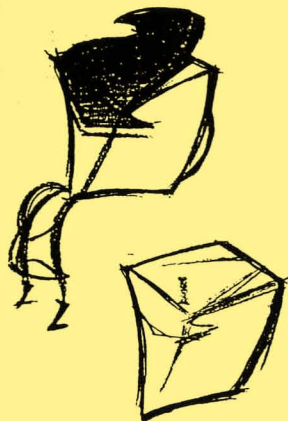
②



③

EYES HANGING
OFF TOO MUCH
FOR ZIM

검이라고
하개애는
눈이 너무
밖으로 달려
있어요.



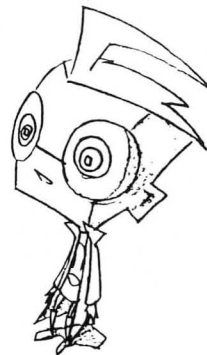
*BETTER
DOWNSHOT
CONSTRUCTION
ON HEAD



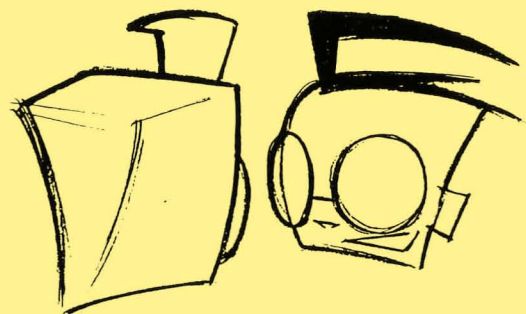
다시
머리 구조



10FLUR

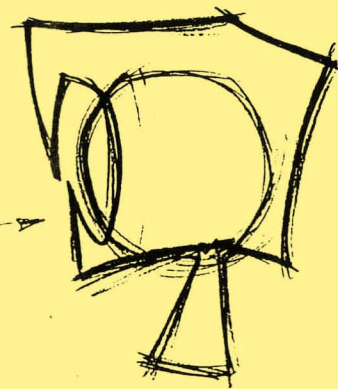


10FLUR



* STRONGER CONSTRUCTION

더 강한 구조



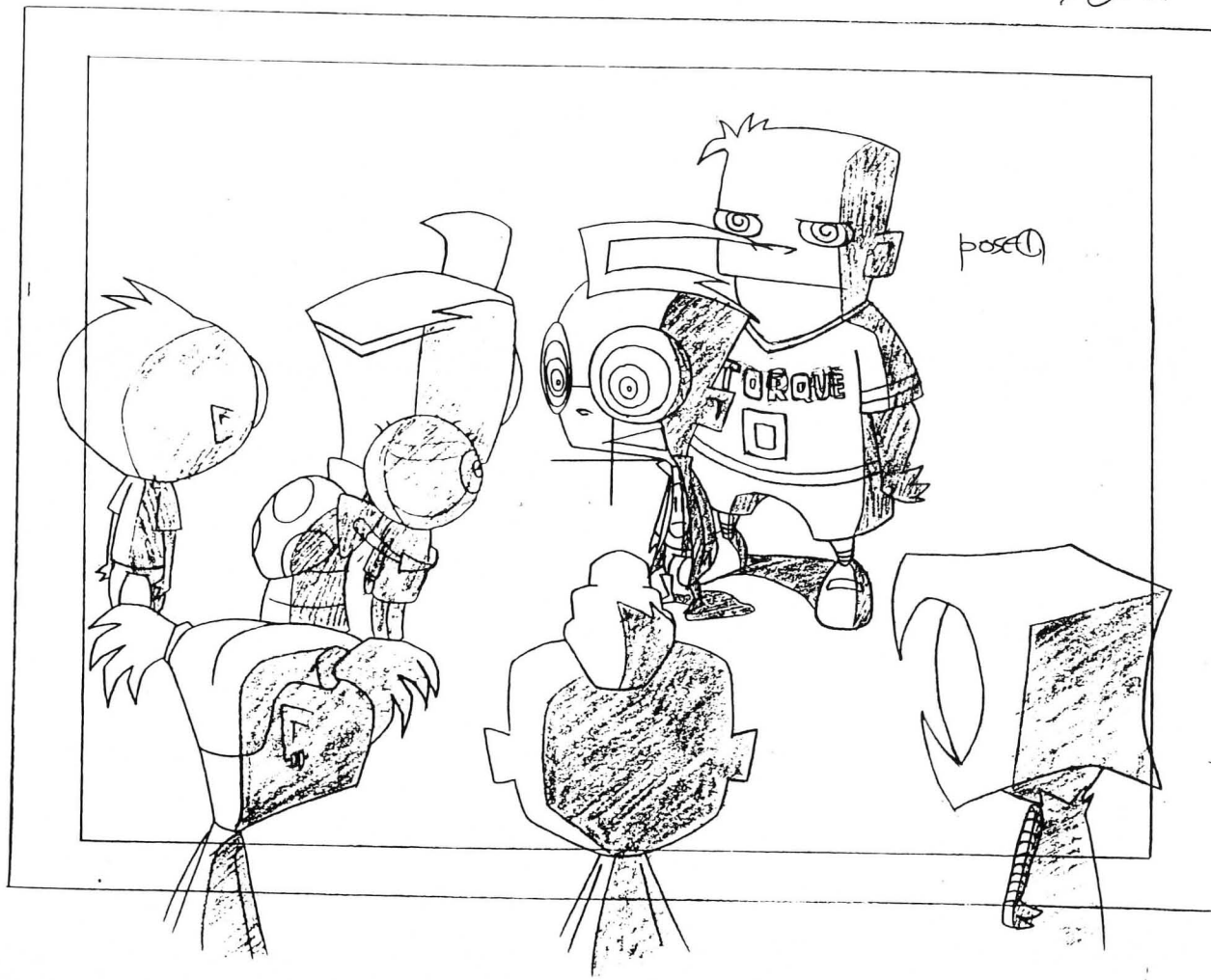
GAZ CONSTRUCTION:
BALL INSIDE BOX

가스의 구조:

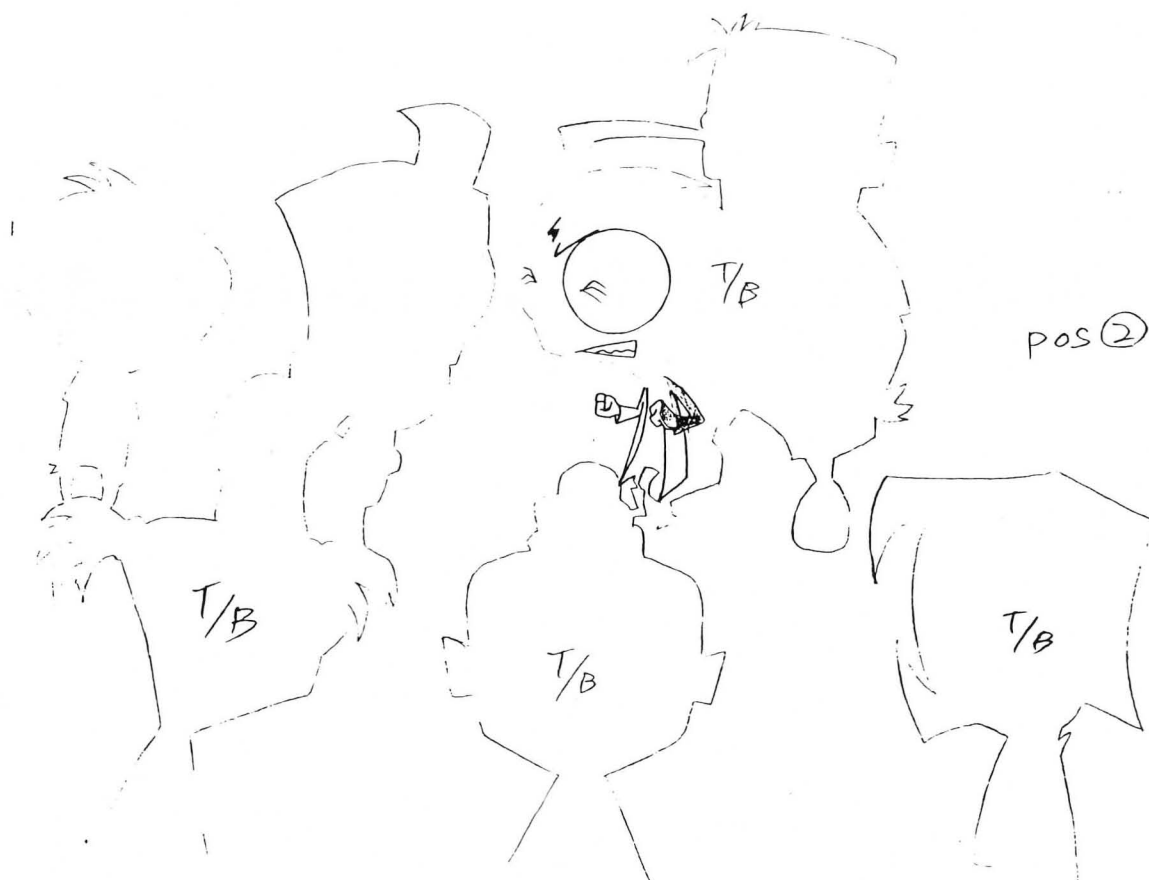
볼의 양의 공



10FLD



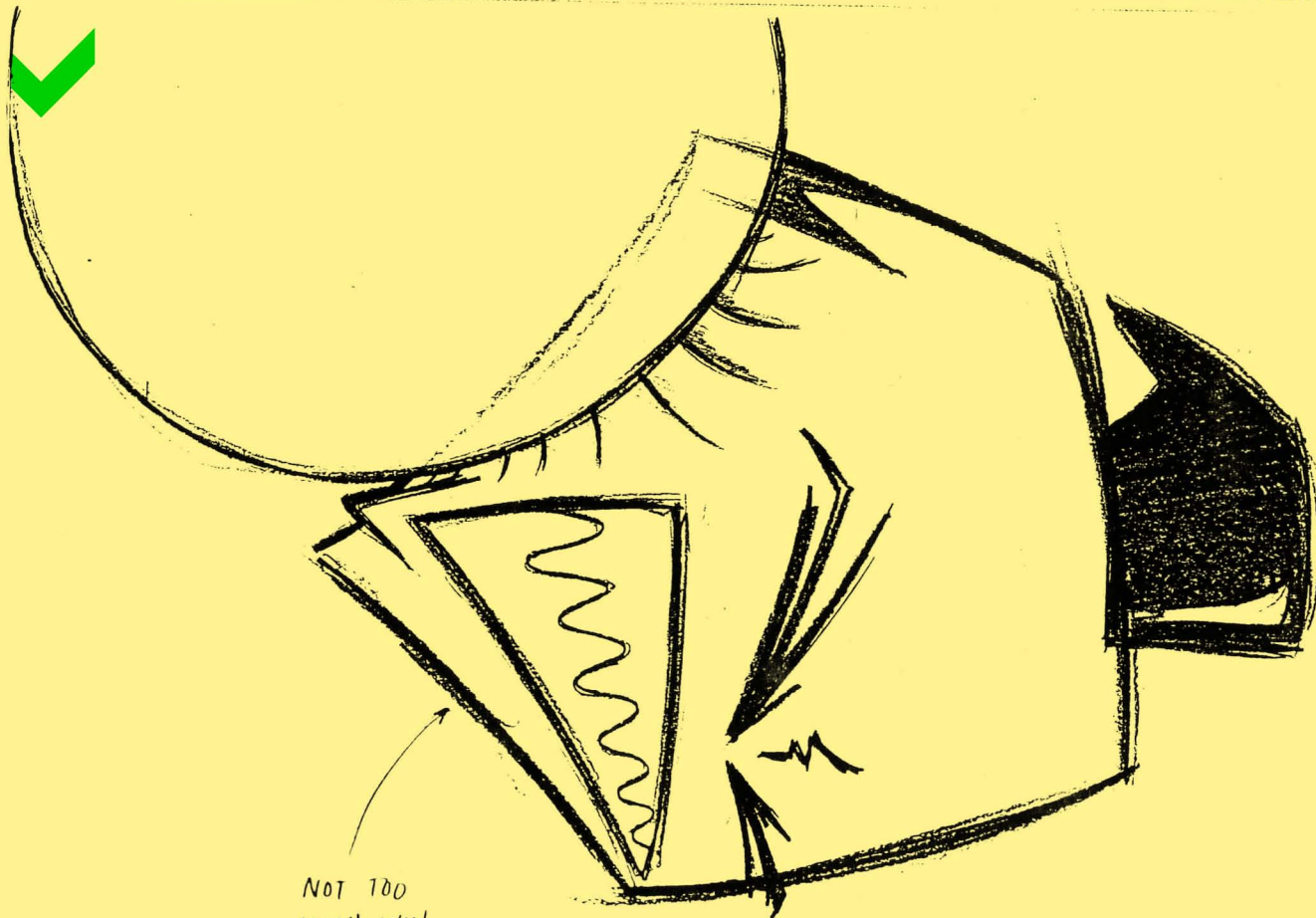




I/2

A 108 A

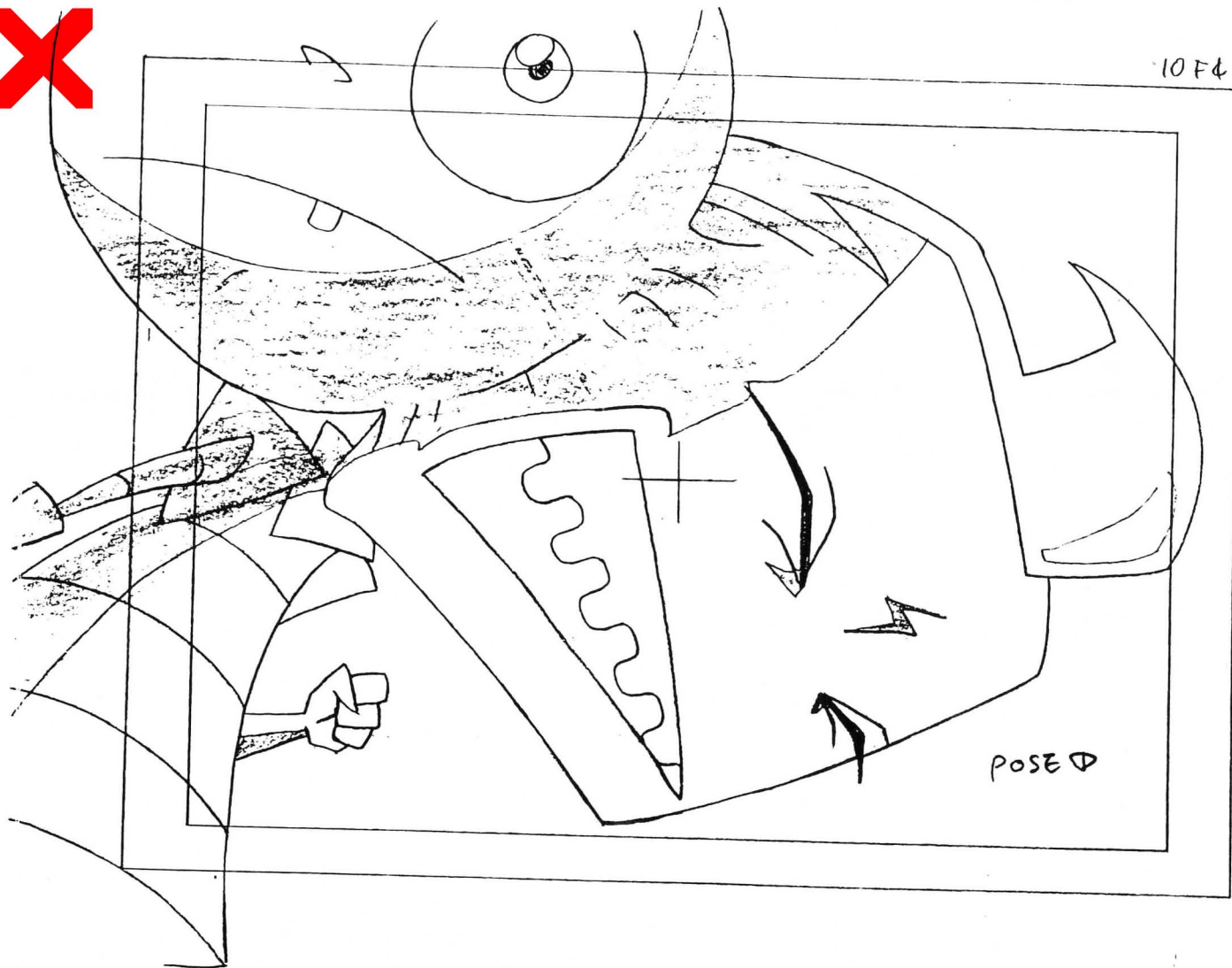
SC-20S



NOT TOO
MUCH CHIN,
TOO PARALLEL
ON LAYOUT BELOW

턱이 많지 않게,
아래 라인아랫부분은
너무 평행이 없게

EYES LOW ON FACE
눈은 얼굴에서 낮게

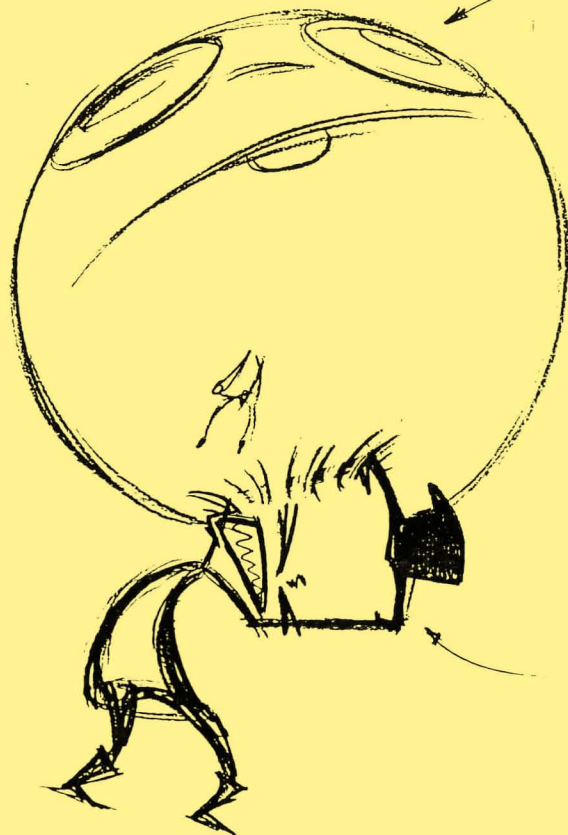


1/2



108 A

SC - 207



WARP PUSTULIO'S
FEATURES JUST
LIKE A MARKER
DRAWING ON A
BALLOON

퍼스트스튜디오의 이목구비
풍선에 마커로 그리어서
부풀어올린 모양으로 만들어주세요.

BETTER HEAD
CONSTRUCTION
더 좋은 머리 구조



1/2



108 A

SC - 208

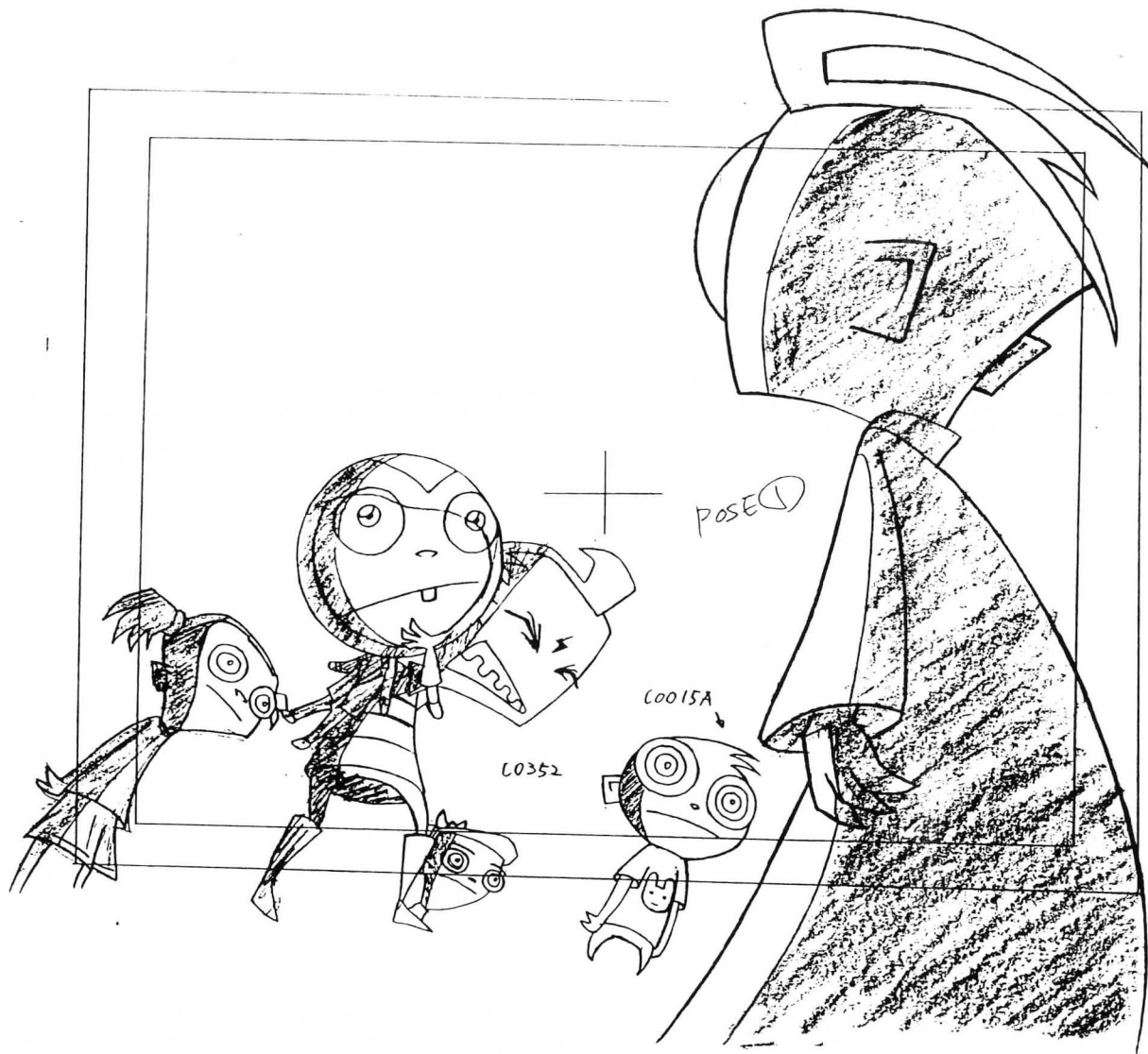


극도의 업샷에서는
몸을 약간 더
길게
BODY A BIT
LONGER IN
EXTREME
UPSHOT



*AGAIN, BE CAREFUL
RELYING TOO MUCH
ON THE BLOWN-UP
STORY BOARD DRAWING.
IN THIS CASE, DIB
NEEDED TO BE RE-
STRUCTURED TO
CONVEY THE
UPSHOT

향대한 콧대 그림에
너무 많이 의존
하는 것에는 주의
해 주세요.
이런 경우에,
업샷이라는 것을
보여주기 위해 많은
구조부터 다시
고려해야 합니다.



1/2

109A

SC-208

EYE LOW
ON FACE

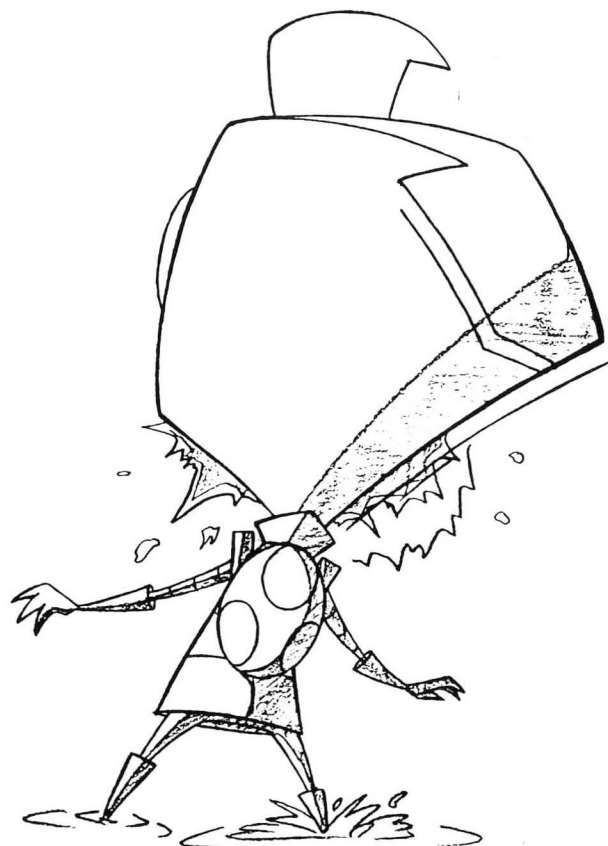
얼굴에서 눈을
낮게

*HEAD A BIT
SMALLER, SHARPER ANGLES

머리는 약간 더
작게, 더 날카로운 각도



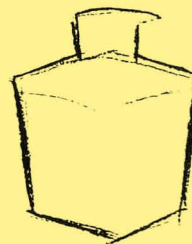
POSE ⑥



★ IMPORTANT
TO CHECK
CONSTRUCTION
AND PROPORTIONS
ON EVERY
DRAWING

★ 중요 :

모든 그림에서
구조와 비율을
체크하세요



(X)

TOO WIDE

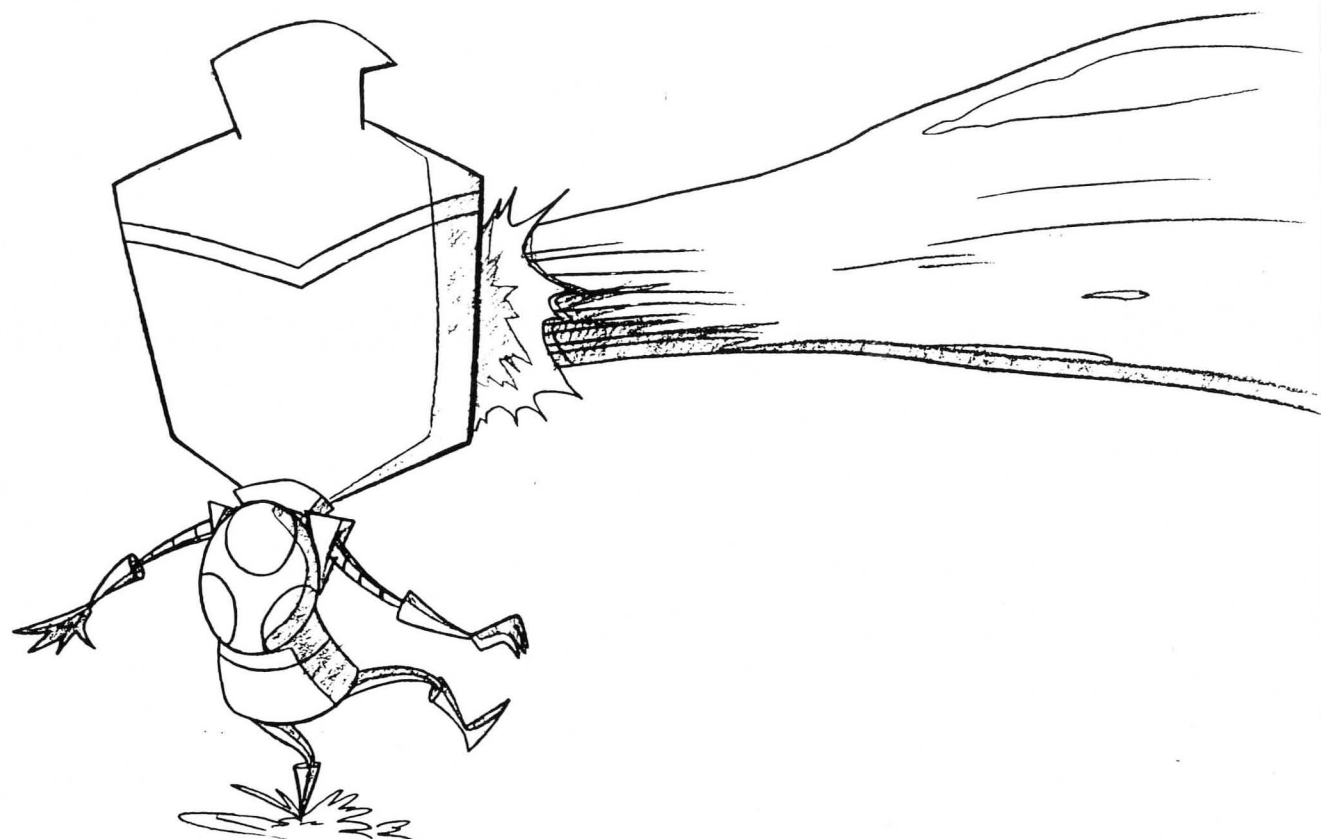
폭이 너무 넓음

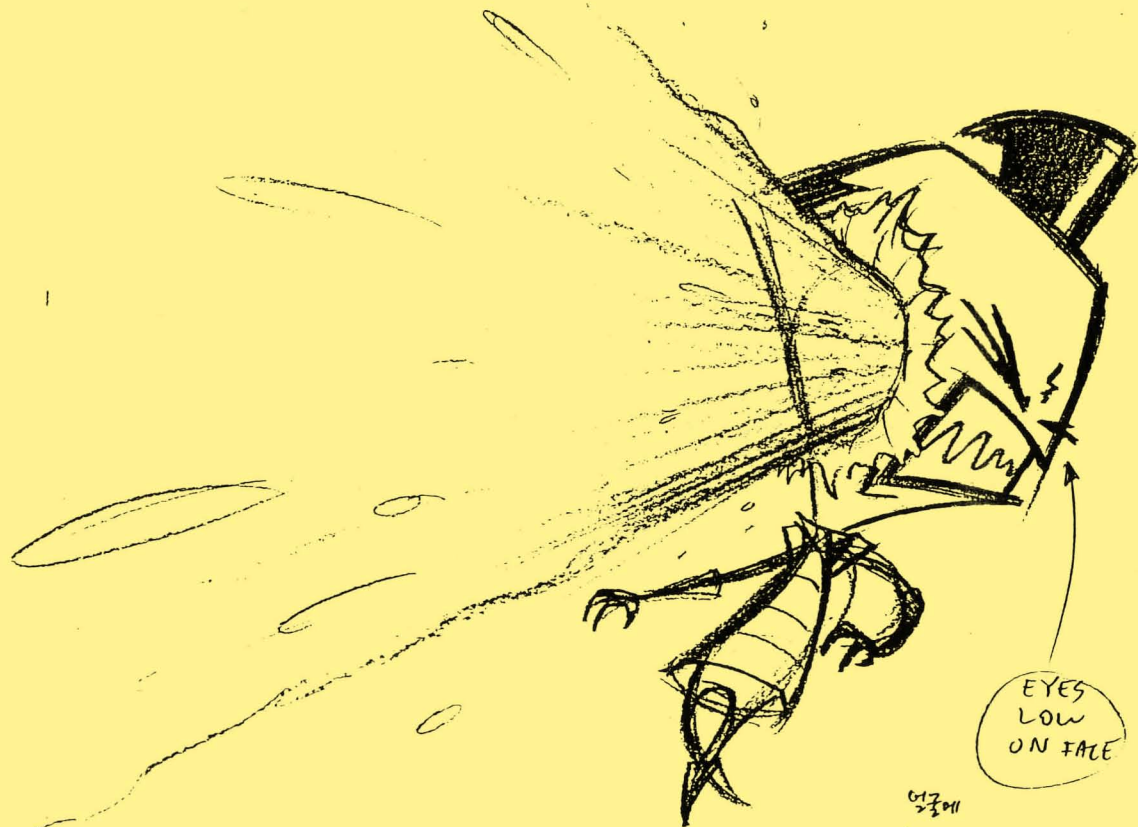


😊

PRETTY GOOD!

아주 좋아!

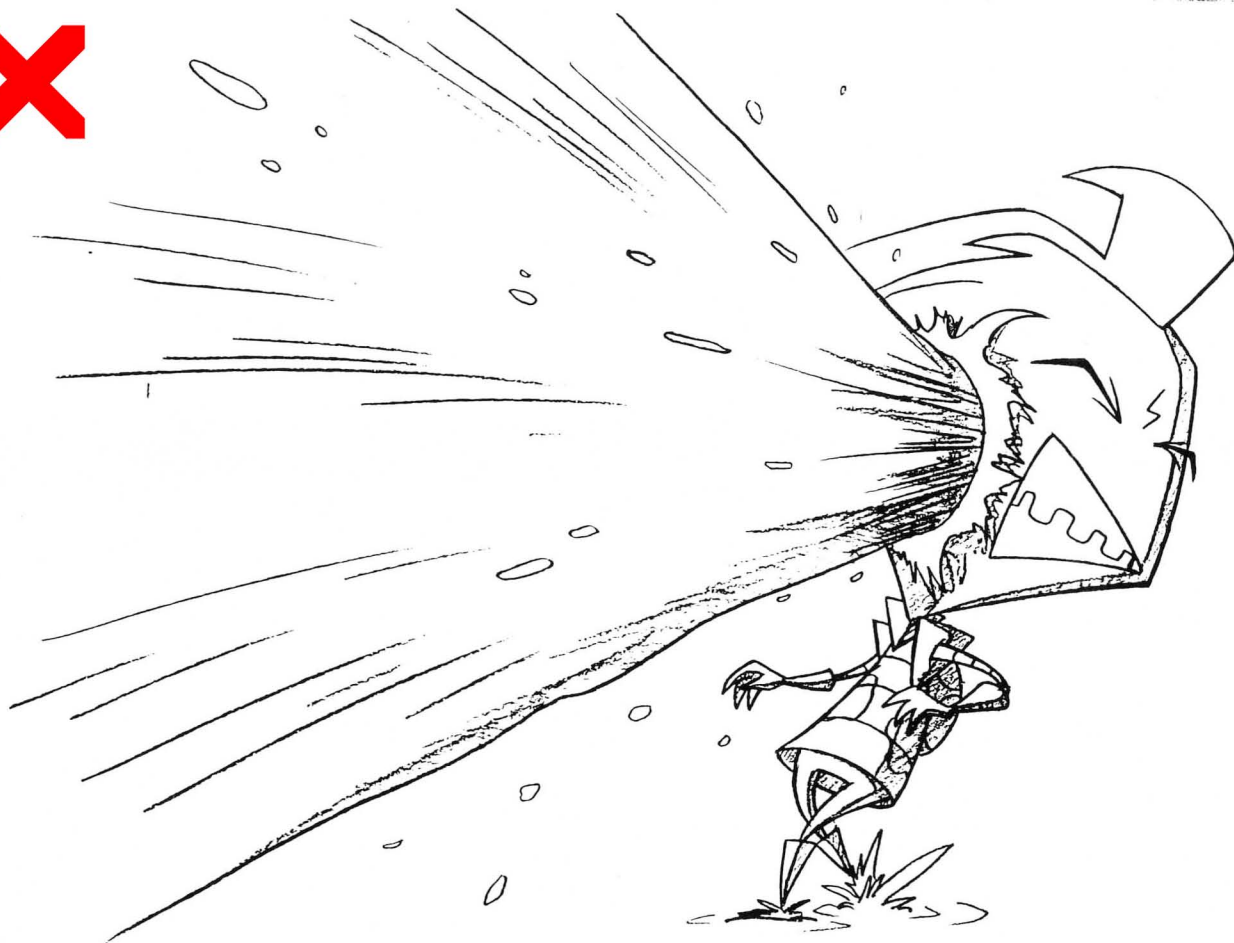




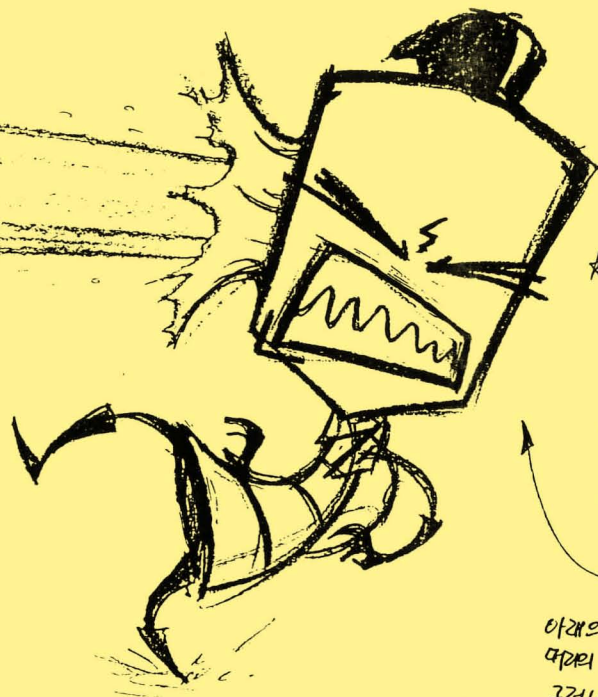
*AGAIN, ZIM'S
HEAD IS A BIT
TOO BIG IN THE
LAYOUT BELOW.
FULLY CONSTRUCT
HEAD, EVEN IF
IT IS PARTIALLY
CROPPED, AS IT IS
HERE.

* 아래의 레이어아웃에서는
머리가 약간 너무
큽습니다.
이 경우처럼 얼굴이
가려지는 경우에도
머리 구조를 완전히
그려주세요.

얼굴에
눈이 낮게



pose (2)



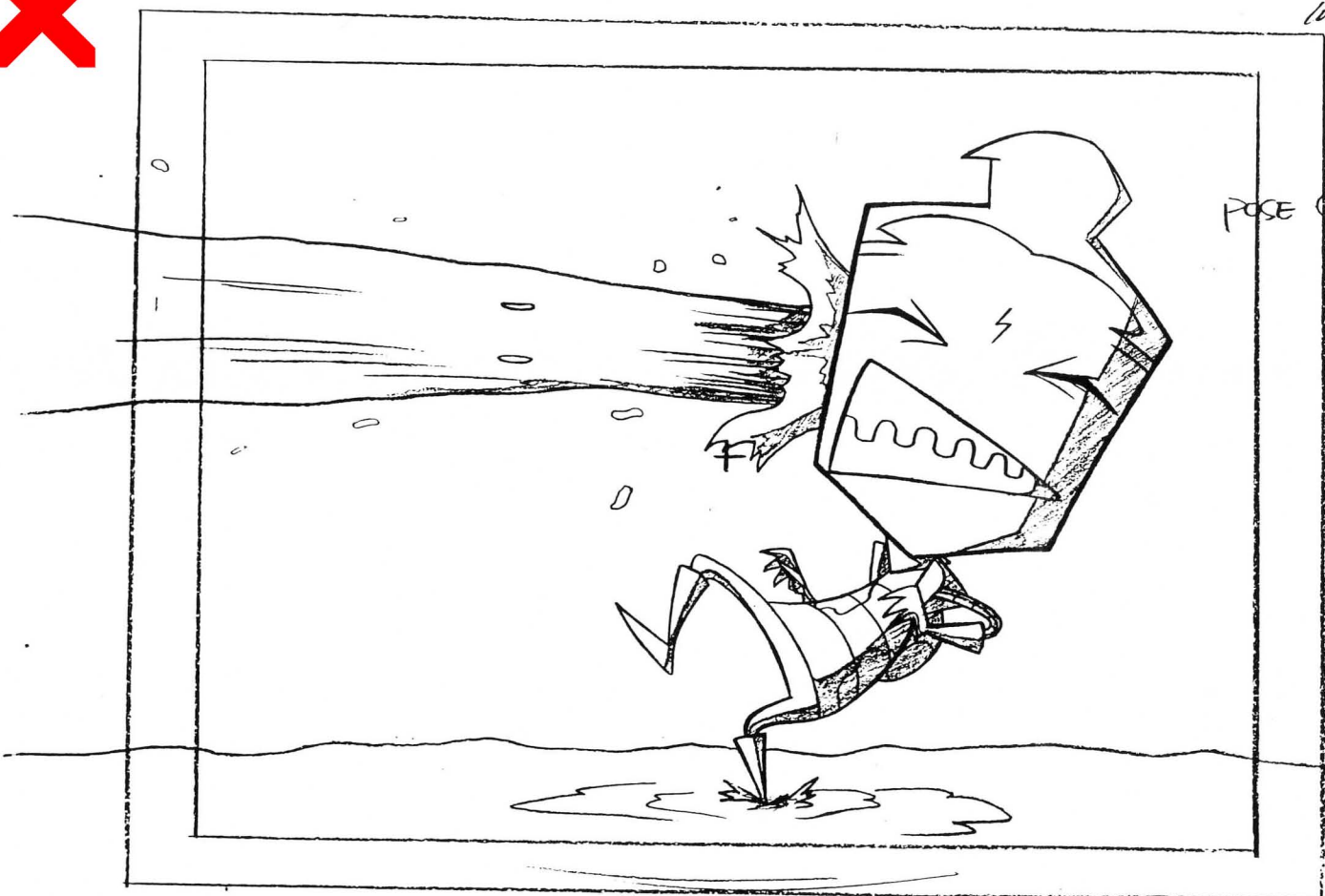
★ HEAD IN LAYOUT
BELOW IS A
BIT TOO WIDE -
BUT LET'S TILT
ZIM'S HEAD BACK
A LITTLE, LIKE
THIS DRAWING
INTENSE! 😊

아래의 레이아웃에서는
머리 폭이 좀 더 넓었습니다.
그러니까 이 그림에서처럼
고개를 뒤로 약간 젖혀줍니다
강렬하게 (긴장감 있게)!



1074

POSE ①



I-2



108A

SC 217

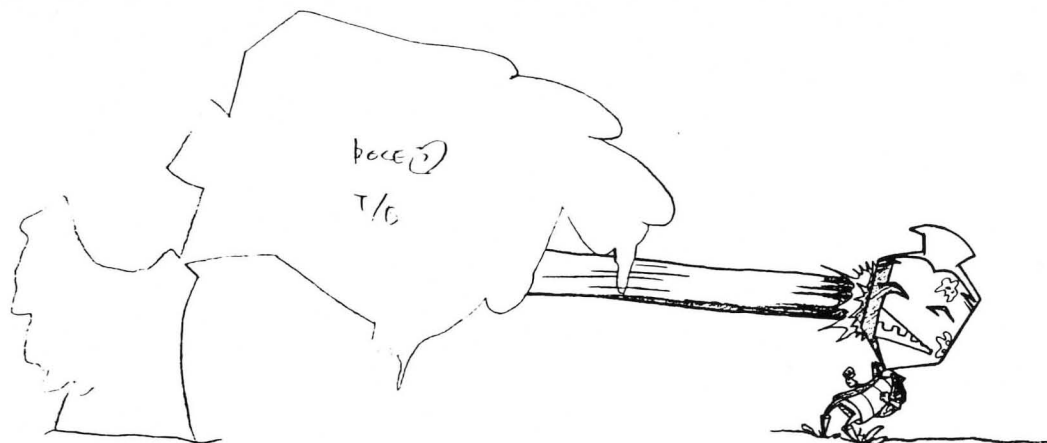


WATCH PROPORTIONS —
HEAD TOO BIG, TOO WIDE

비례에 주의하세요 —
머리가 너무 크고,
몸이 너무 얇습니다.



POSE ①



I.7



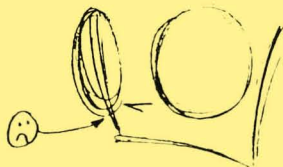
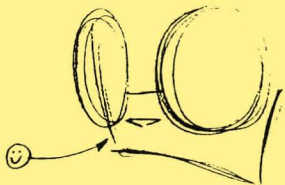
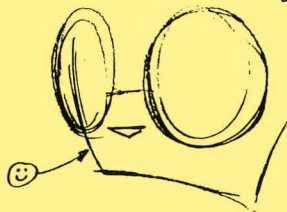
#108A

Sc 218



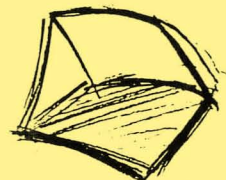
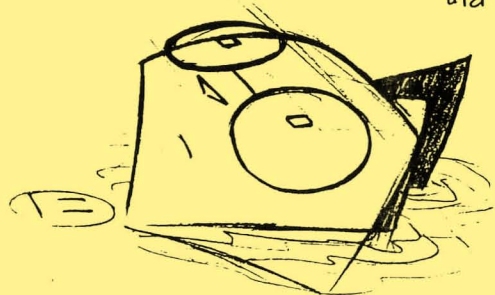
WATCH NOSE SHAPE ON DIB

깊이 큰 형태에
주의하세요.



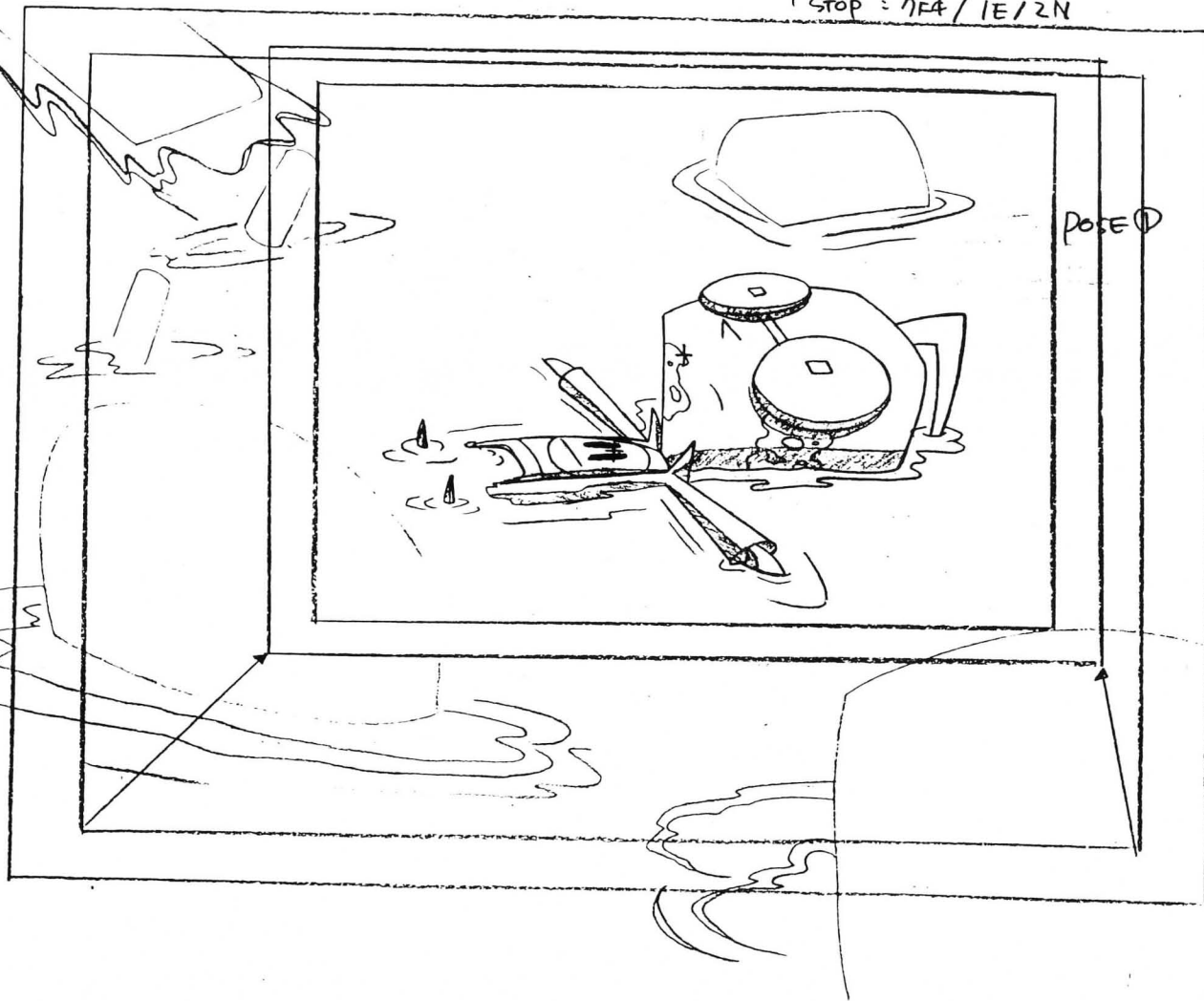
WATCH HEAD CONSTRUCTION

머리 구조에 주의하세요





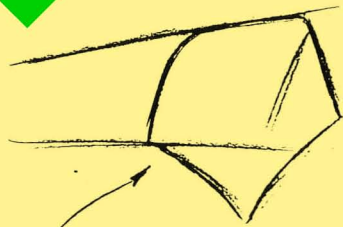
TRUCK IN
/ START : 10 F4
/ STOP : 7 F4 / 1 E / 2 N



I.2

108A

CC 218A



* WHEN CONSTRUCTING
HEADS IN UP/DOWN-
SHOTS, OR ANY ODD
ANGLES, USE PERSPECTIVE
AS A GUIDE

엇/다운 혹은 어떠한 특이한
앵글에서라도 머리 구조를
그릴 때는 파스를
가이드로 이용하세요.



- GENERALLY THE LINE
BETWEEN THE GLASSES
STRAIGHT.

- KEEP DIB'S NOSE
SOMEWHAT WIDE

(GAZ, ON THE OTHER
HAND, HAS A VERY
SMALL NOSE)



- 일반적으로 안경 사이의 라인은 직각입니다.

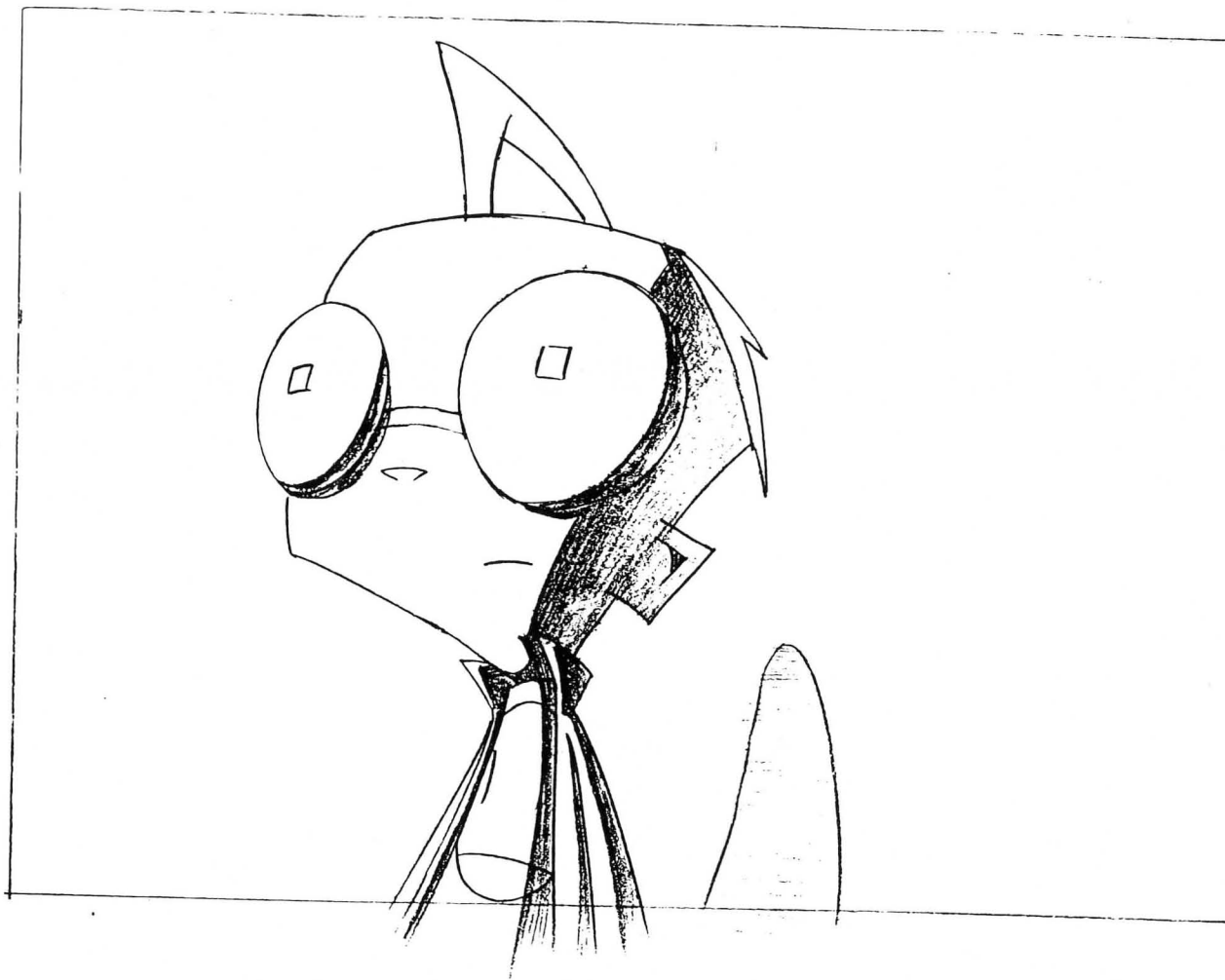
- 덩의 코는 폭이 넓습니다.

(반면에

가즈의 코는 매우 작습니다)

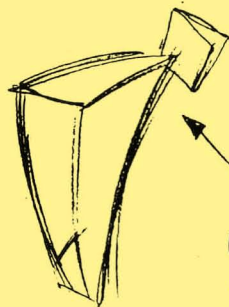


posed
10/10
¢



1.8 # 108A

S.C. 222



비터스의 머리 모양은 긴 새기임니다
위쪽이 가장 넓은.

BITTER'S HEAD SHAPE
IS A TALL WEDGE,
WIDEST AT THE TOP.

HER EYES ANCHOR RIGHT
AROUND THE MIDDLE
OF HER HEAD

눈은 머리의
가운데 부분에
있습니다.

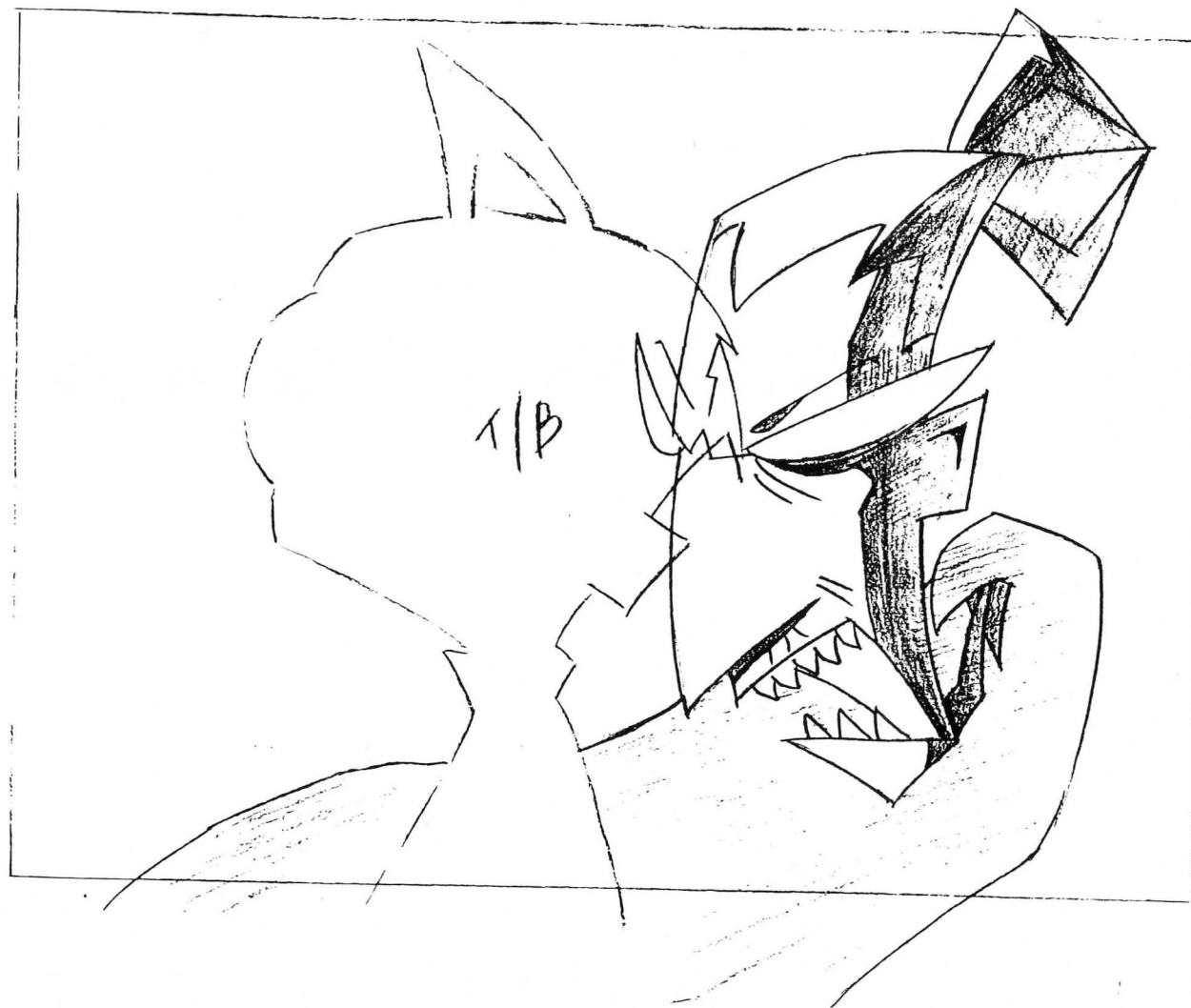
비터스의 몸은 뱀처럼 유격하셔요
각져있다고 하더라도 흘러가는 듯한

형태로 유격하셔요 - 오싹하게

TRY TO KEEP HER

BODY SERPENT-LIKE — EVEN
IF IT IS ANGULAR, IT SHOULD
HAVE A FLOWING, CURVING
SHAPE TO IT — CREEPY!

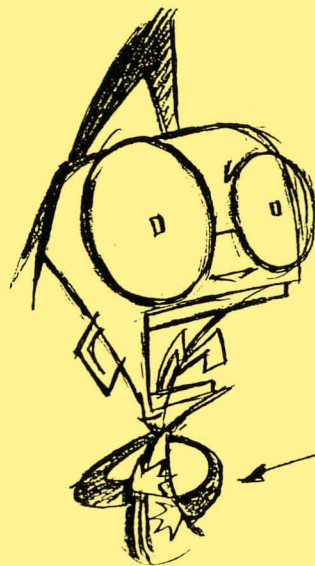




pose ⑤
10 ft
¢

1.2 # 108 A

60 m



CLEARER POSE

더 분명함 포즈



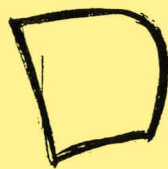
POSE ③
10 ft
¢



T/B 3/11/12

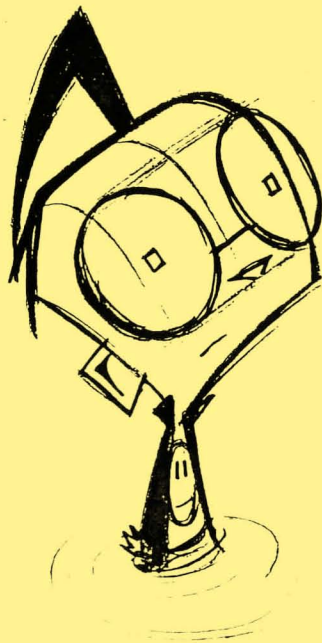
I. 8 # 108 A

S.C. 223



← DIB'S BASIC HEAD SHAPE
IN PROFILE

측면일 때 덩의 기본 머리 형상

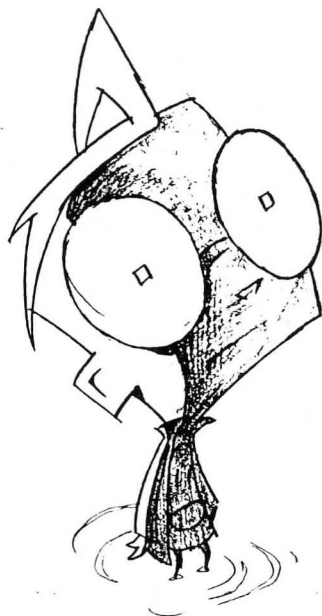


← BETTER HEAD
CONSTRUCTION

더 좋은 머리 구조

X

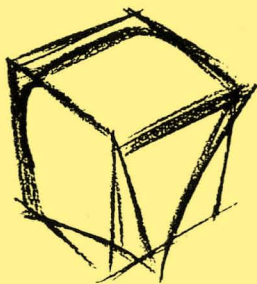
POSE 2
10 ft
¢



T/B

I.2 # 108 A

S.C 223

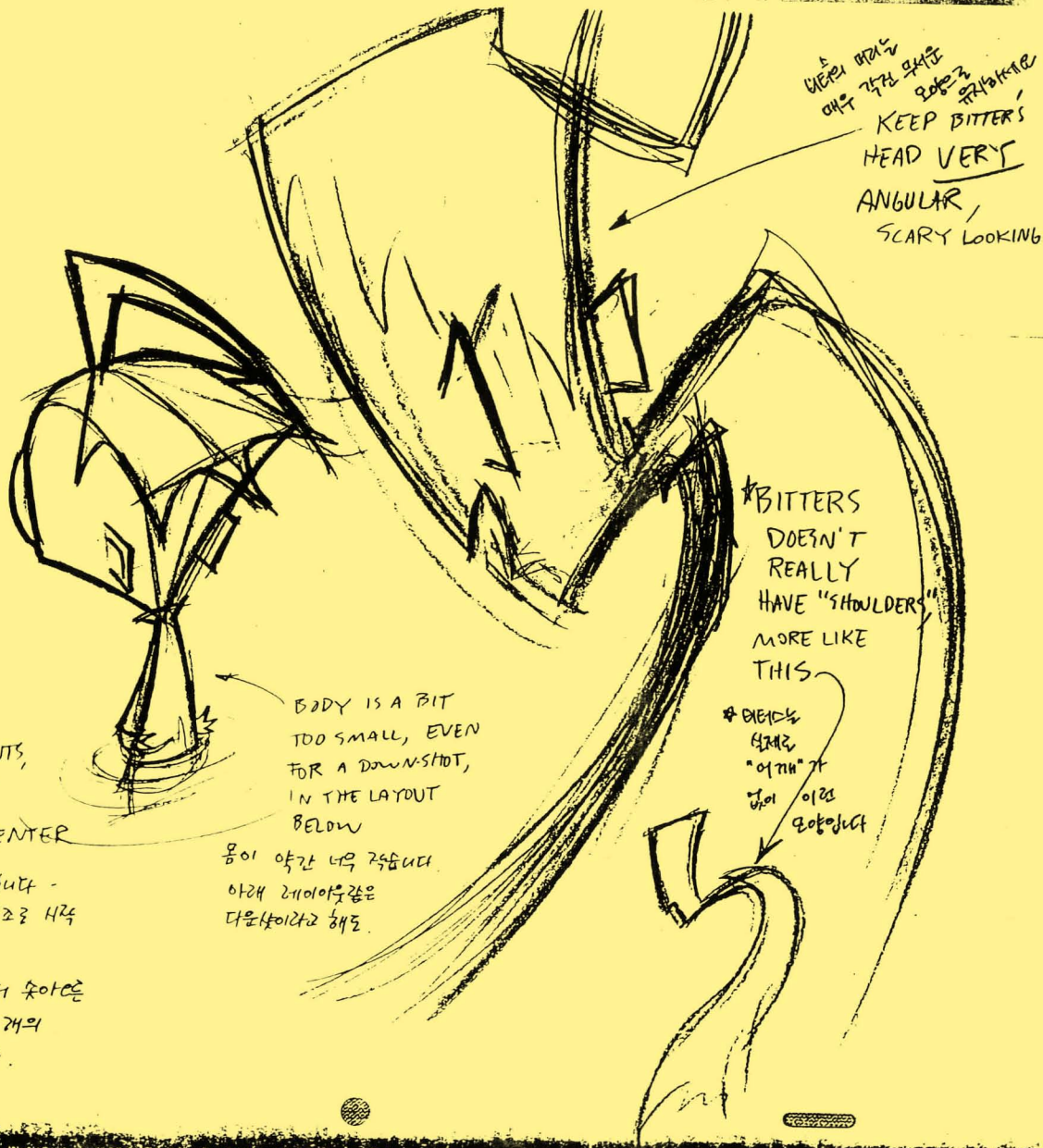


★ I KNOW THIS IS
A TOUGH ANGLE
TO DRAW DIB AT-
BUT IF YOU ALWAYS
START WITH THE
BASIC CONSTRUCTION-
LIKE A BOX IN
PERSPECTIVE- YOU
SHOULD DO FINE.

★ DIB'S HAIR HAS 5 POINTS,
RADIATING FROM THE
SPIKE IN THE FRONT/CENTER

★ 덩을 그리기 매우 어려운 앵글입니다 -
하지만 파스가 맞은 턱스모양의 구조로 시작
한다면 잘 될 것입니다.

★ 덩의 머리카락은 앞/중앙에서부터 쏘아올
려져서 머리로부터 뒤통스로 5개의
보통의 머리카락이 있습니다.



★ 덩의 머리카락은
매우 각진 앵글로
앞에서부터 쏘아올려
KEEP BITTERS'
HEAD VERY
ANGULAR,
SCARY LOOKING

★ BITTERS
DOESN'T
REALLY
HAVE "SHOULDERS"
MORE LIKE
THIS.

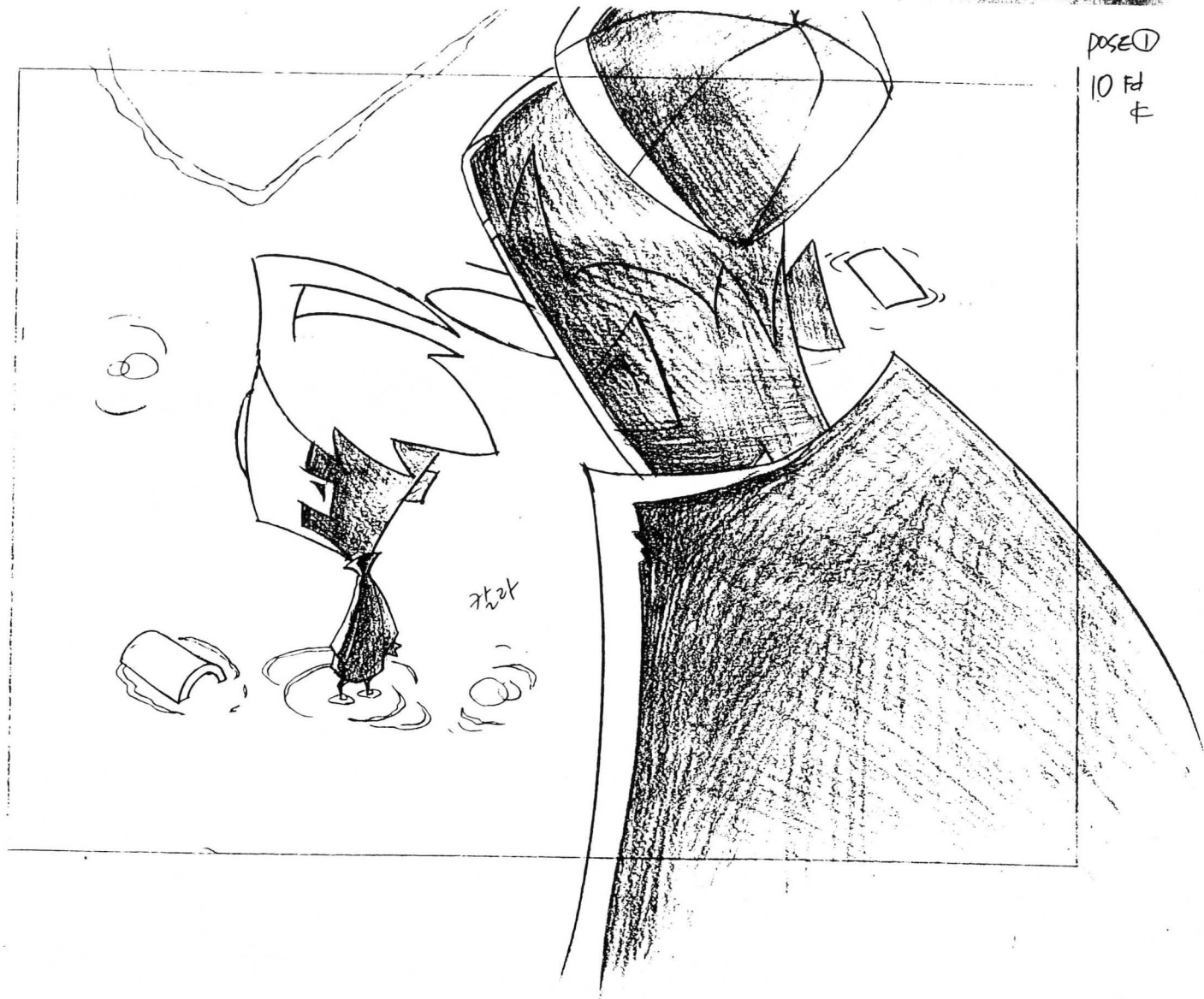
★ 덩의
신체
"어깨"가
높이 이런
모양입니다

BODY IS A BIT
TOO SMALL, EVEN
FOR A DOWNSHOT,
IN THE LAYOUT
BELOW

몸이 약간 너무 작습니다.
아래 레이아웃같은
다운샷이라고 해도.

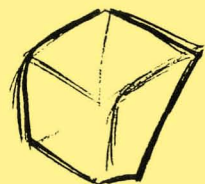


POSE ①
10 Feb
F



1.2 # 108 A

5.0 223



BETTER CONSTRUCTION
IN DOWN SHOTS.

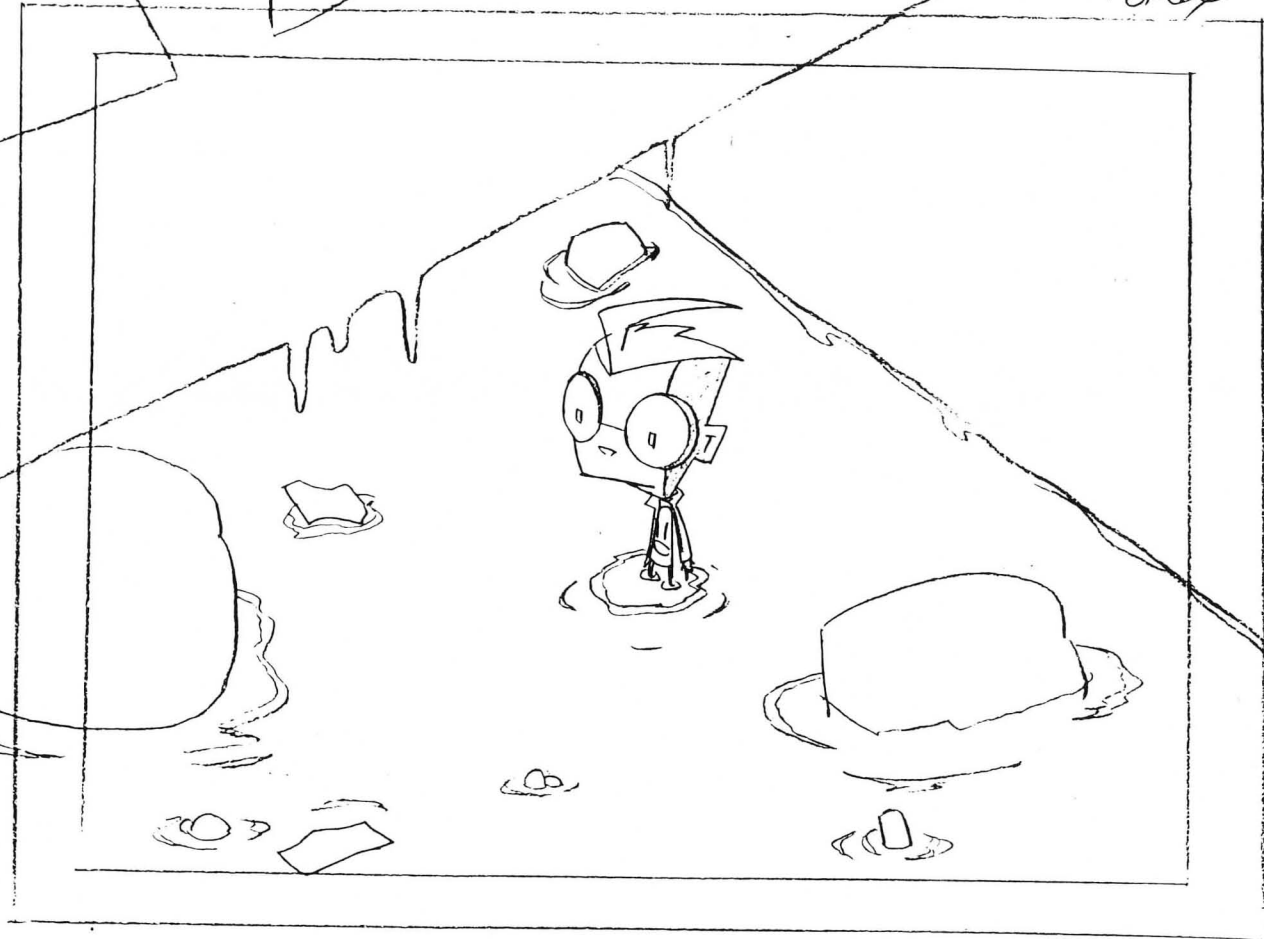
START WITH BOX-LIKE SHAPE

다음부터는 구름 더 잘 잡아주세요

부스럼은 모양은 시작하세요.

X

10FUDF

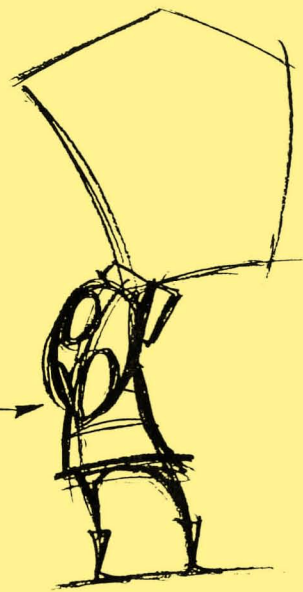


HI 2 08A

SC-221

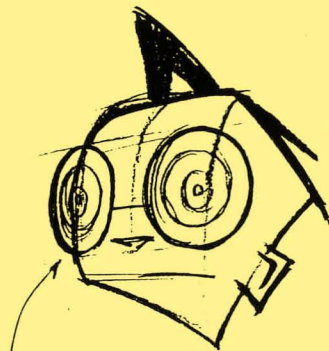
BODY A BIT
MORE "SLEAK"

몸이 좀더
"나뭇잎"스럽게



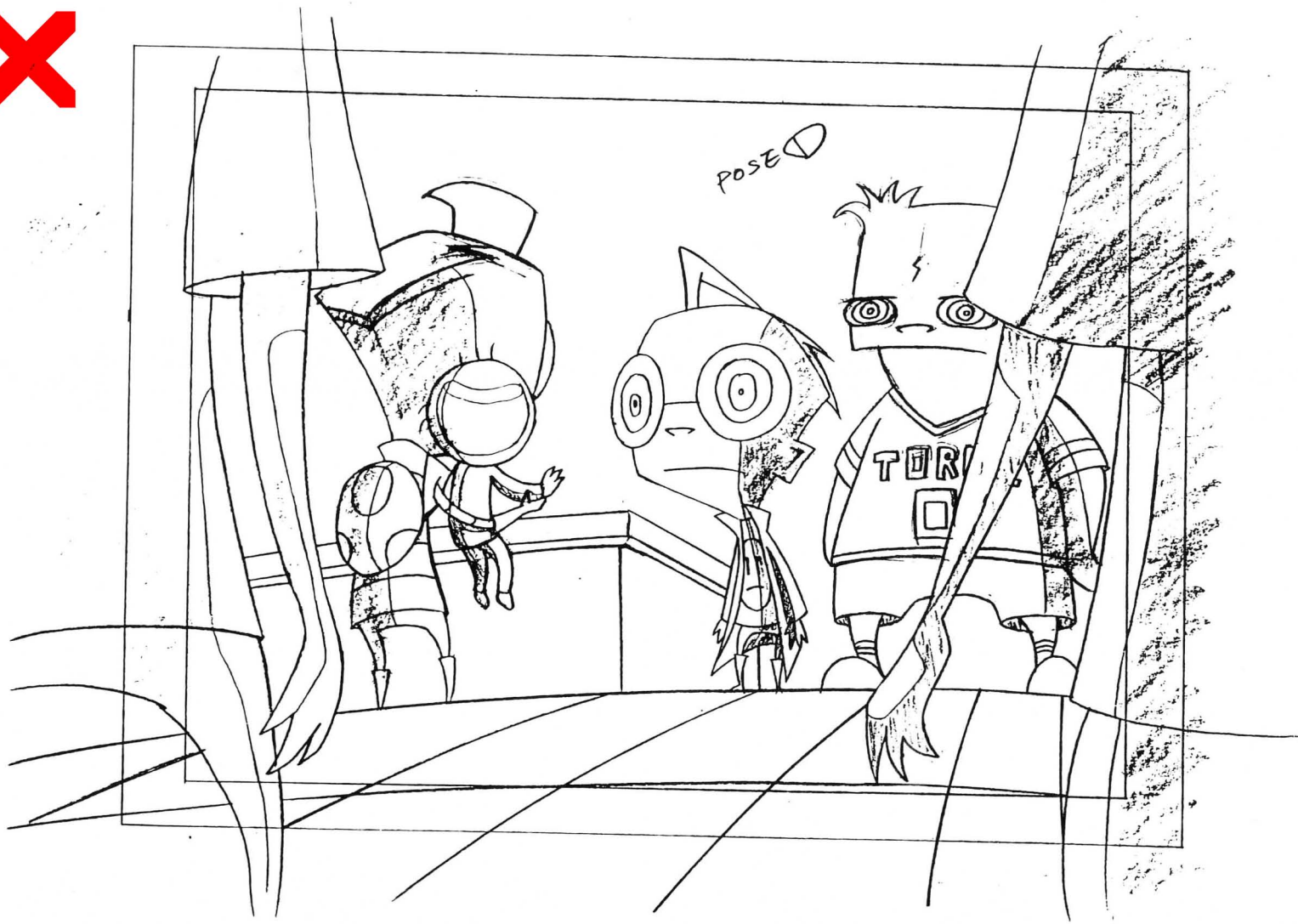
DIB'S EYES COVER
A LARGE PORTION OF
HIS FACE

딕의 눈은 그의 얼굴에서
가장 많은 부분을
차라웁니다.



BETTER HEAD
CONSTRUCTION

머리 구조 더 튼튼하게

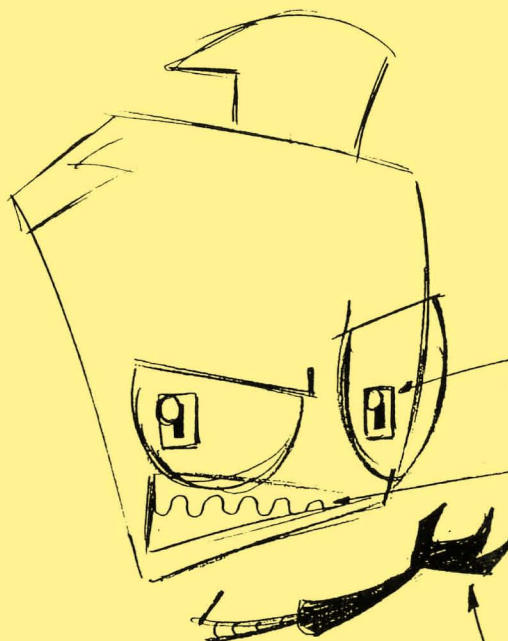


I/2



108 A

SC 202



눈알을 더 긴 직사각형
TALLER RECTANGLE
FOR PUPIL

ROUNDED TEETH ON ZIM
(REFER TO NEW
MOUTH CHART
GUIDELINES)

검은 둥근 이빨이예요
(새로운 마우스 샷트를
반제요)

I KNOW FAILED TO
FOLLOW THIS IS MANY
OF MY LAYOUT REVISIONS,
BUT, ZIM SHOULD
ONLY HAVE 2 FINGERS
AND 1 THUMB FROM
NOW ON.

제가 레이아웃
수정할 때 놓친
점이 있습니다만
이제부터 정정하는
엄지 손가락 1개
다른 손가락 2개만
있습니다.



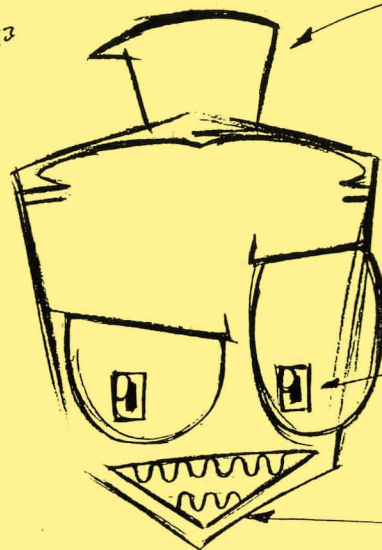


POSE 9
10 Fdφ



늘려진 머리는 약간 더 각지고
좀 더 뾰족한 스타일로

이것은 눈썹 입입니다만
정면 상에서 볼 때의
가늠 (머리카락이) 아주
약간만 보이게 하세요



SLIGHTLY MORE
ANGULAR AND CRISP
STYLIZATION ON
THE POMPADOR

IT IS A CHEAT,
BUT JUST SHOW
A LITTLE BIT OF
THE SIDES OF THE
WIG IN THE FRONT
VIEW.

PUPILS A
BIT TALLER

눈동자들이 약간 더 길게

BOTTOM ROW
OF TEETH LIKE
THIS IN FRONT
VIEW. NOT
LIKE CARTOONY

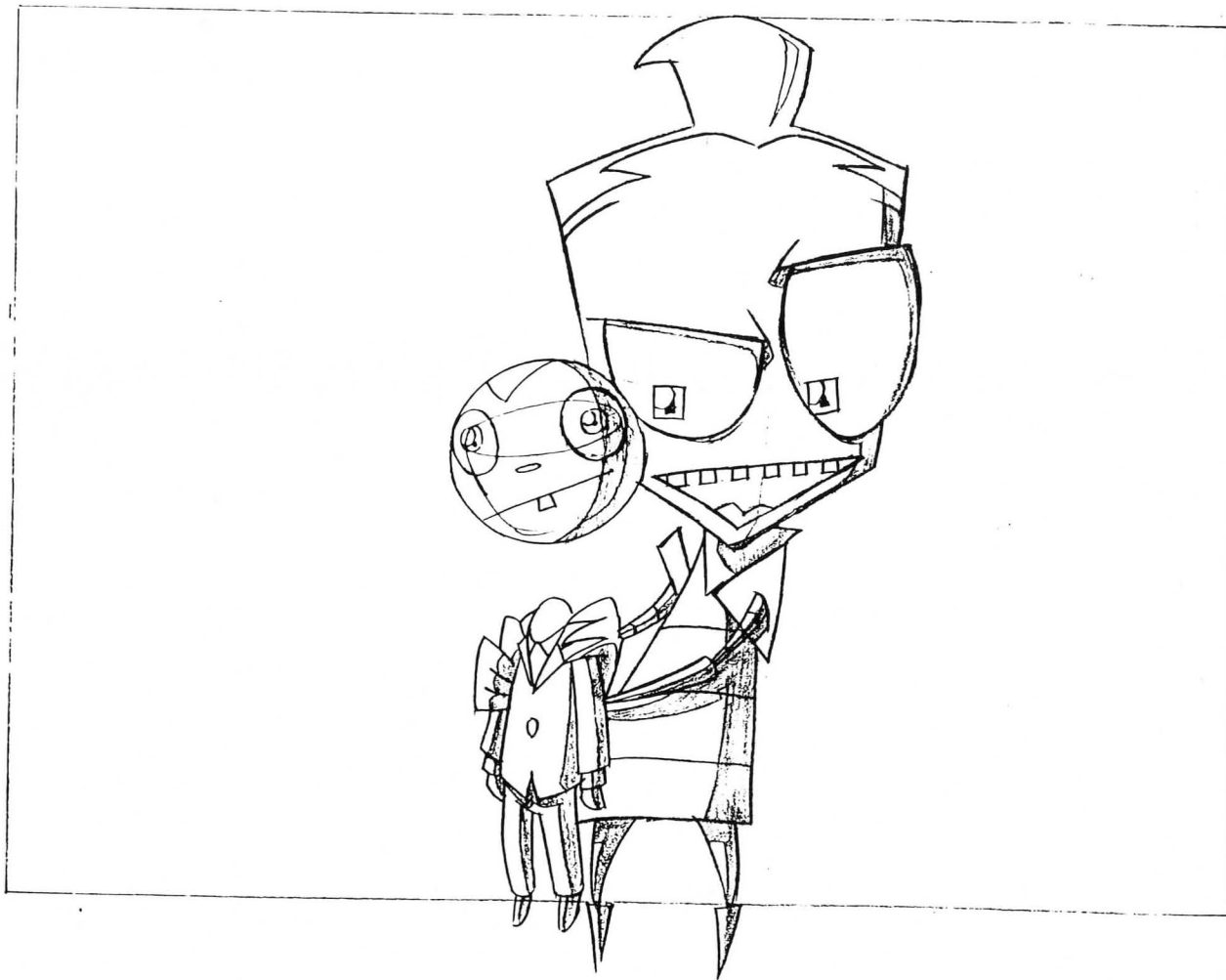
정면 "APPLE"-SHAPED
혀의 모양
아래쪽
이빨들은
이렇게 생겼습니다



이런 사과모양의
혀를 양화적인
혀는 쓰지 마세요

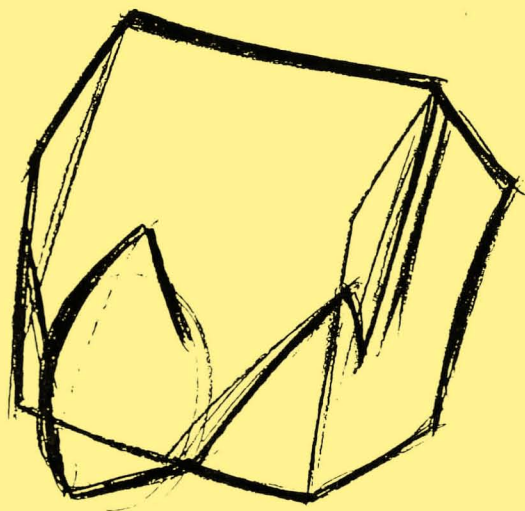


POSE ⑦
10F14



I.2. # 108 A

SC 140

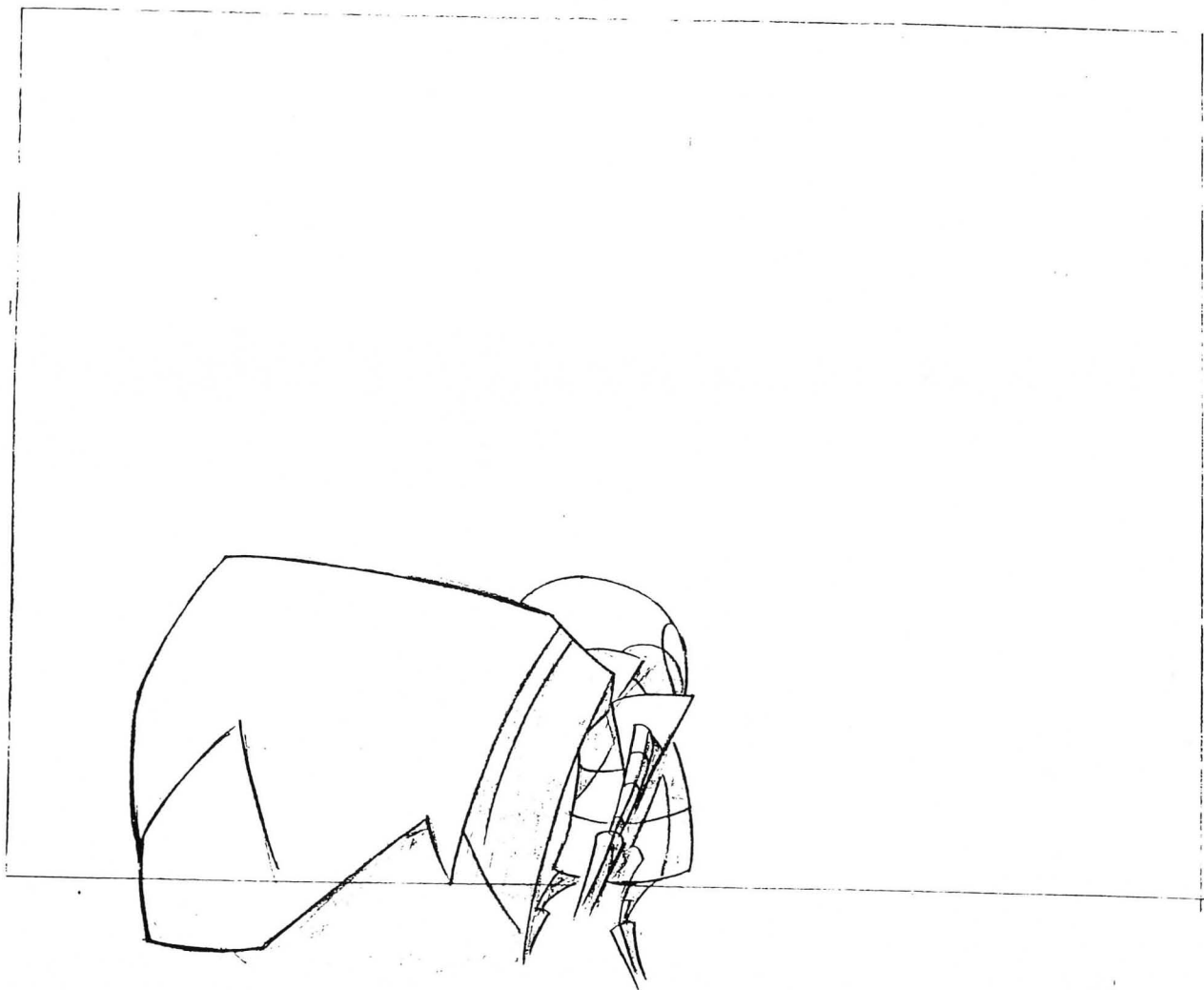


✂ AGAIN, I KNOW THIS
IS A TOUGH ANGLE,
BUT JUST START WITH
THE WEDGE/BOX -
STAY ANGULAR

대, 어려운 앵글인 걸로 알고
있습니다.
하지만 박스/원뿔 모양으로
시각해서
각진 모양을 유지하세요.

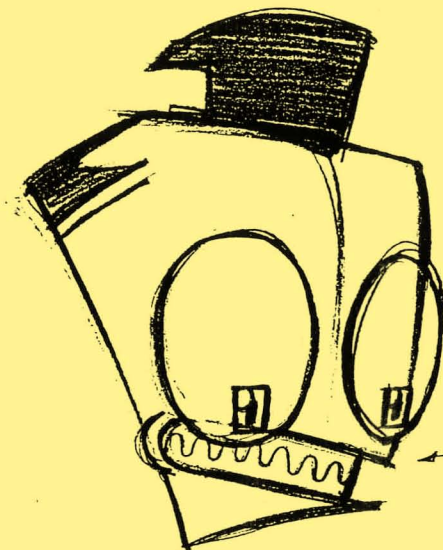


pose ⑥
10 Feb



I.2 # 108 A

S.C 140

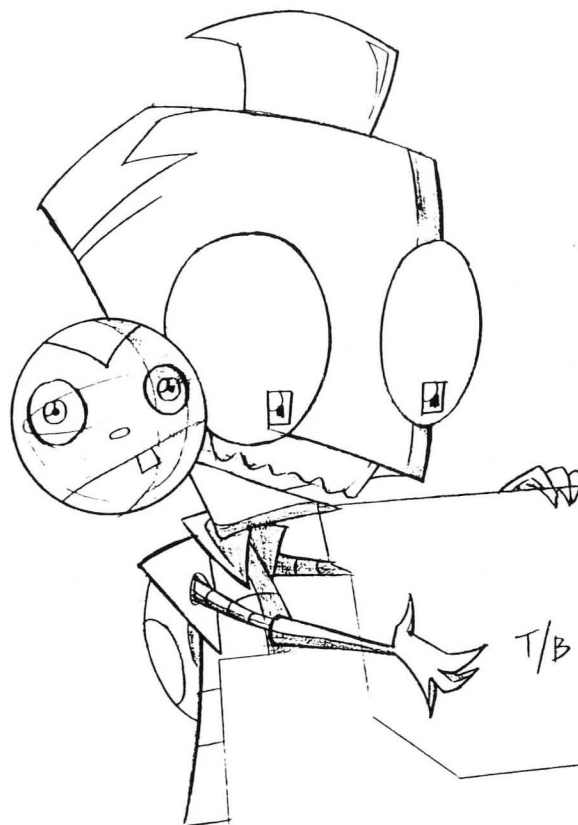


← A BETTER
SHIT-EATIN'
GRIN

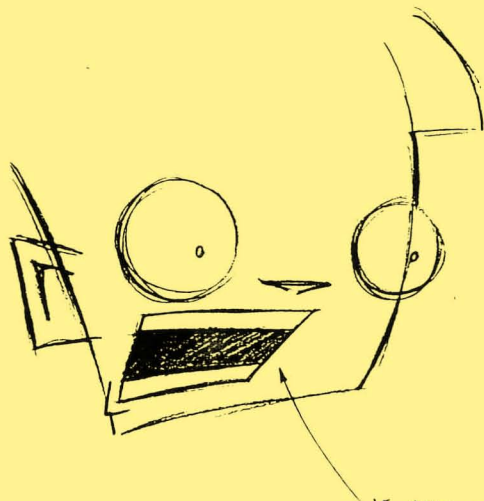
더 나은 표정!



POSE 3
10 Feb 4



OL/REG

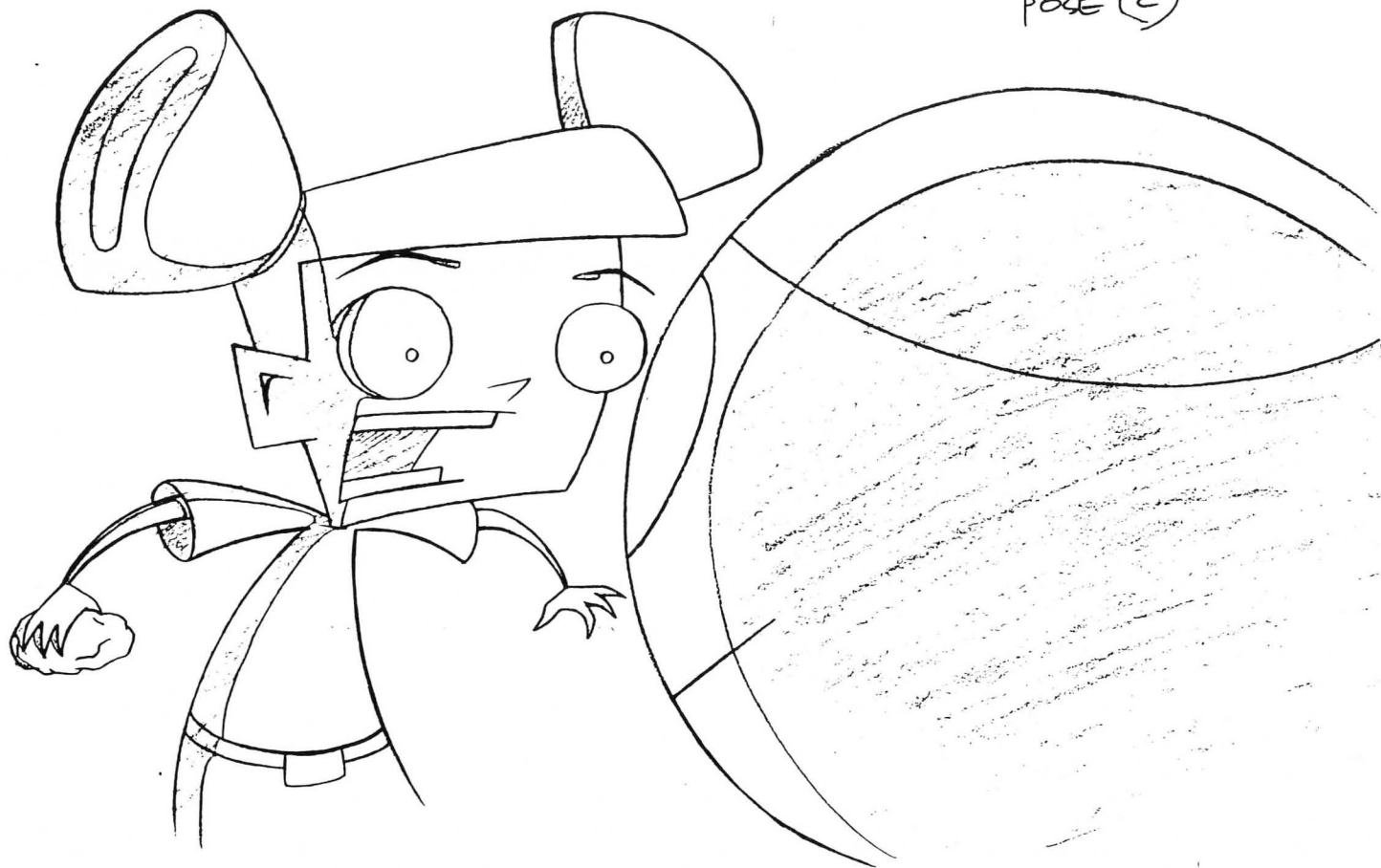


IF THE MOUTH SHAPE
IS WITHIN THE HEAD
CONTOURS THEN
KEEP IT GRAPHIC,
LIKE THIS

입이 머리 외곽선 안에 있는
경우에는 이렇게
표명으로 (그래픽) 유지해주세요.



POSE (2)



7.2



108A

SC 145



NO "EYELIDS"

눈꺼풀 없음



KEEP MOUTH
SHARPER,
MORE ANGULAR

입은 좀 더 각지게
쑤욱하게 유지하세요.



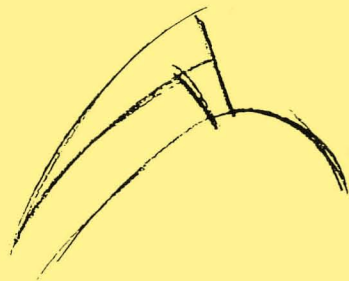
1-24

POSE ①



+

POSE ②
T/B



BODY
SMALL
작은 몸

VERY IMPORTANT
TO KEEP GAZ'S
FACIAL FEATURES
LOW ON HEAD,

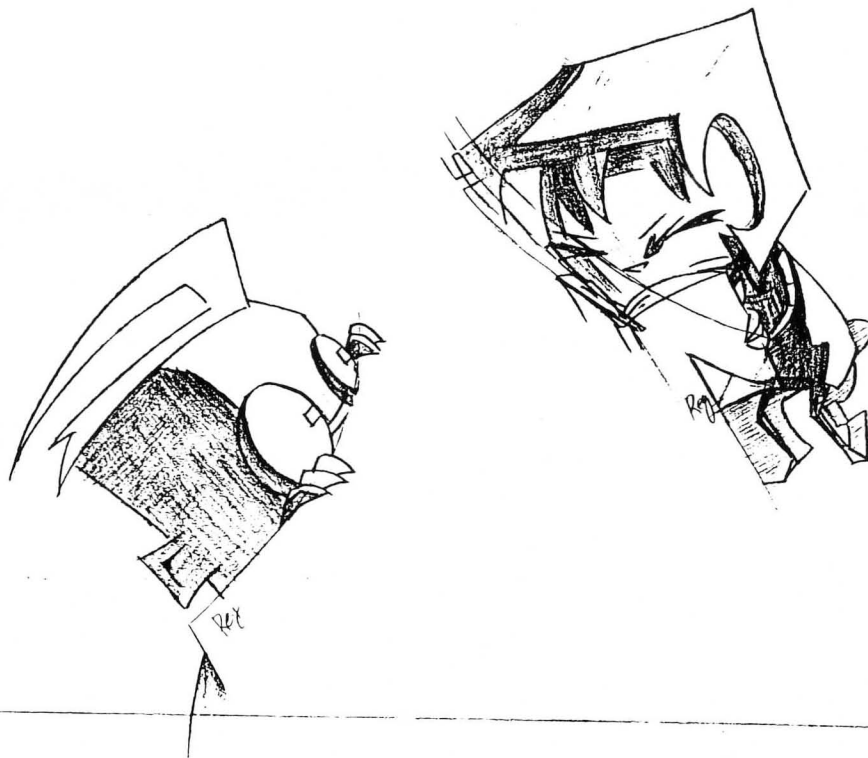
가즈의 이목구비를
머리에서 낮게 유지하는 것은
매우 중요합니다.



posed

10 Ed

¢



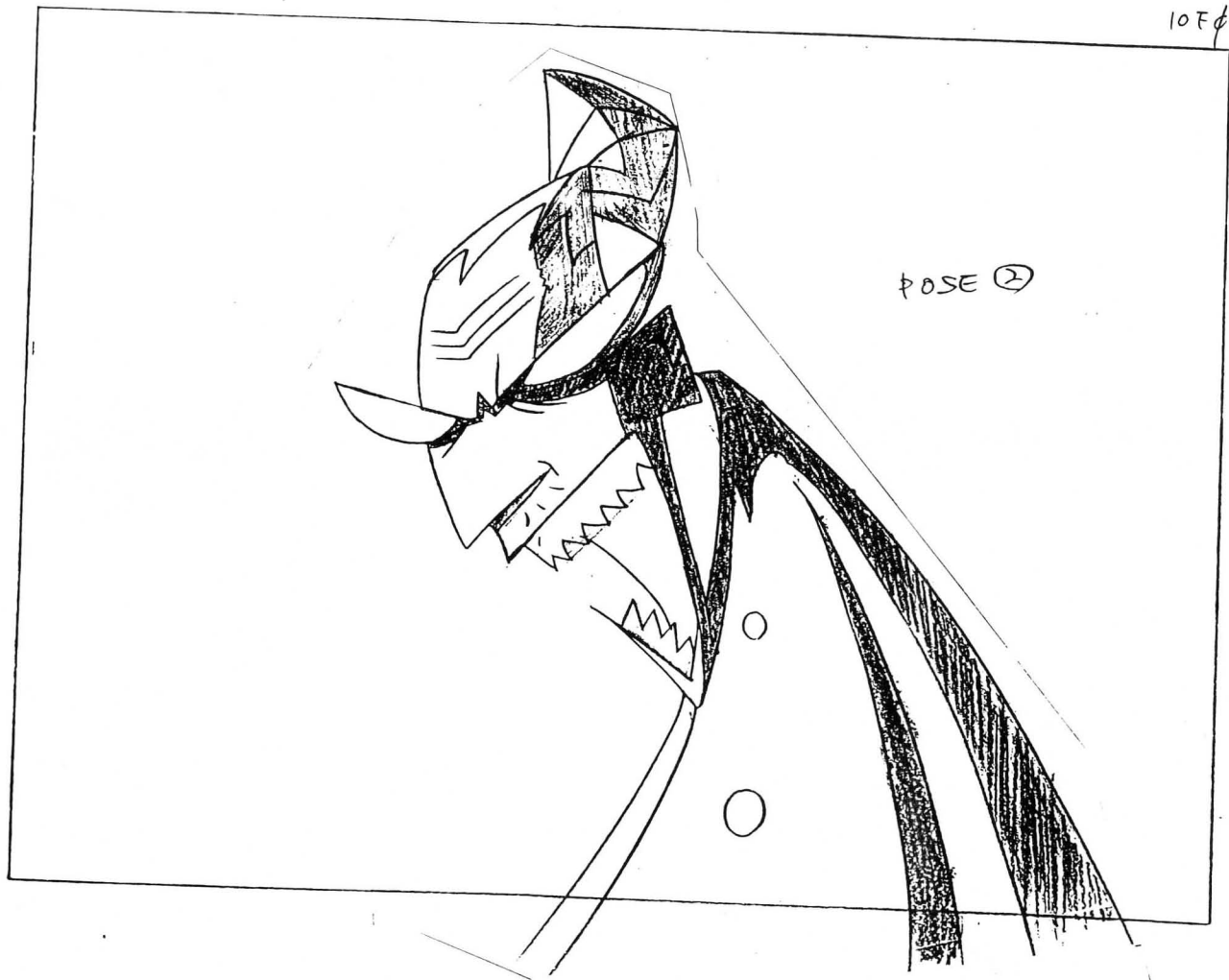
2.2 # 108 A

S.C 171



X

10F6



I/8

108A

SC-226